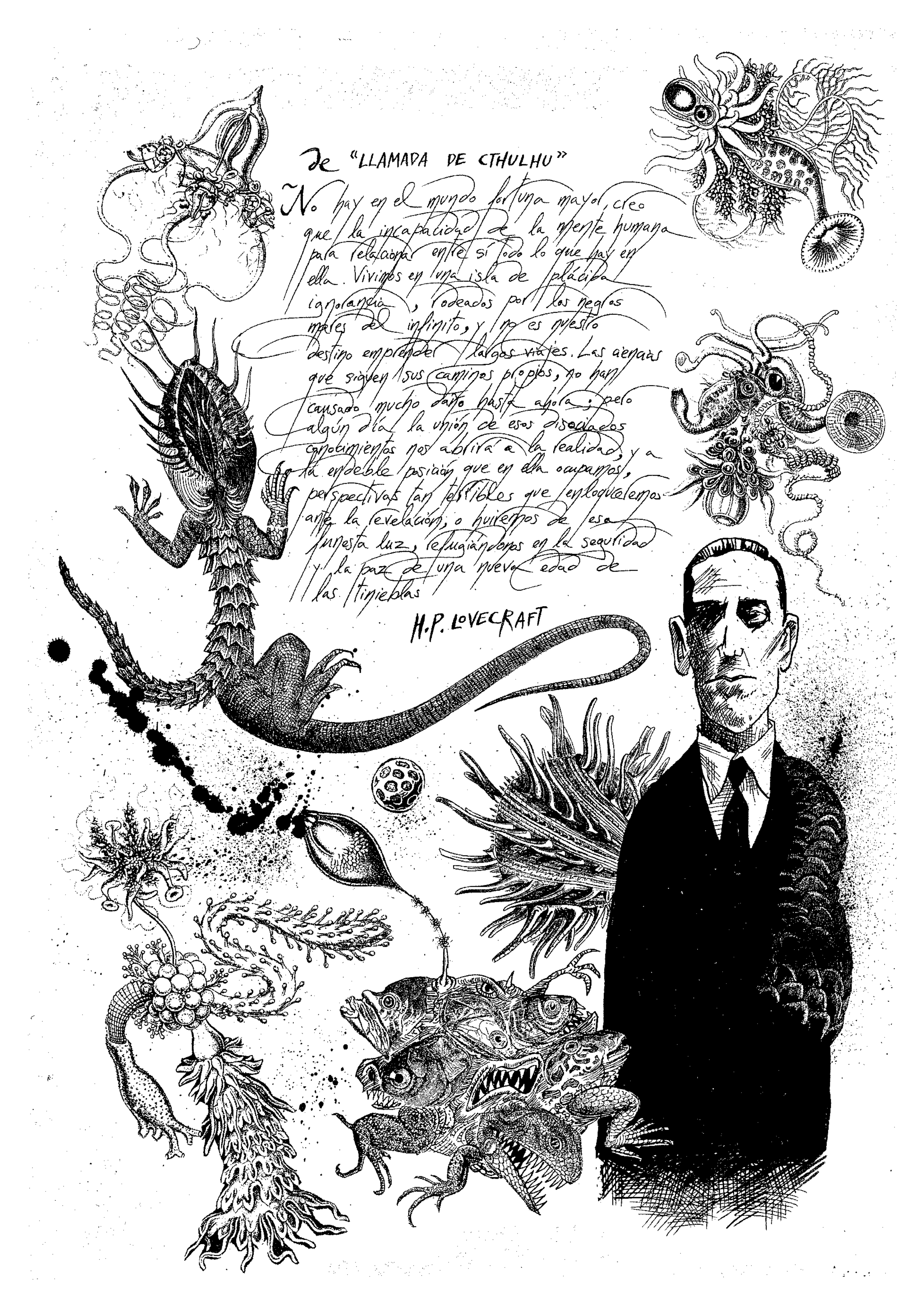
Necronomicon

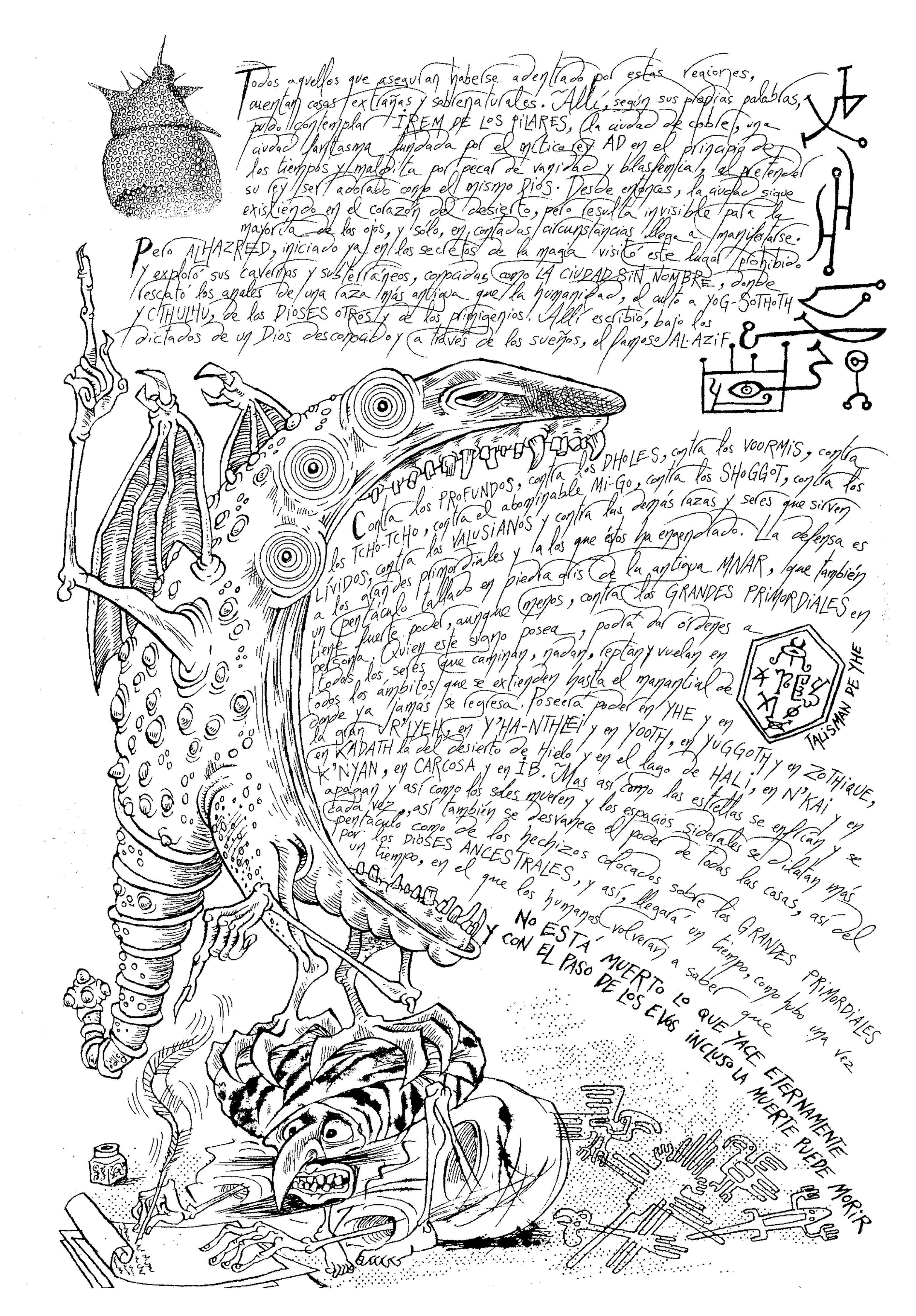
al-azif

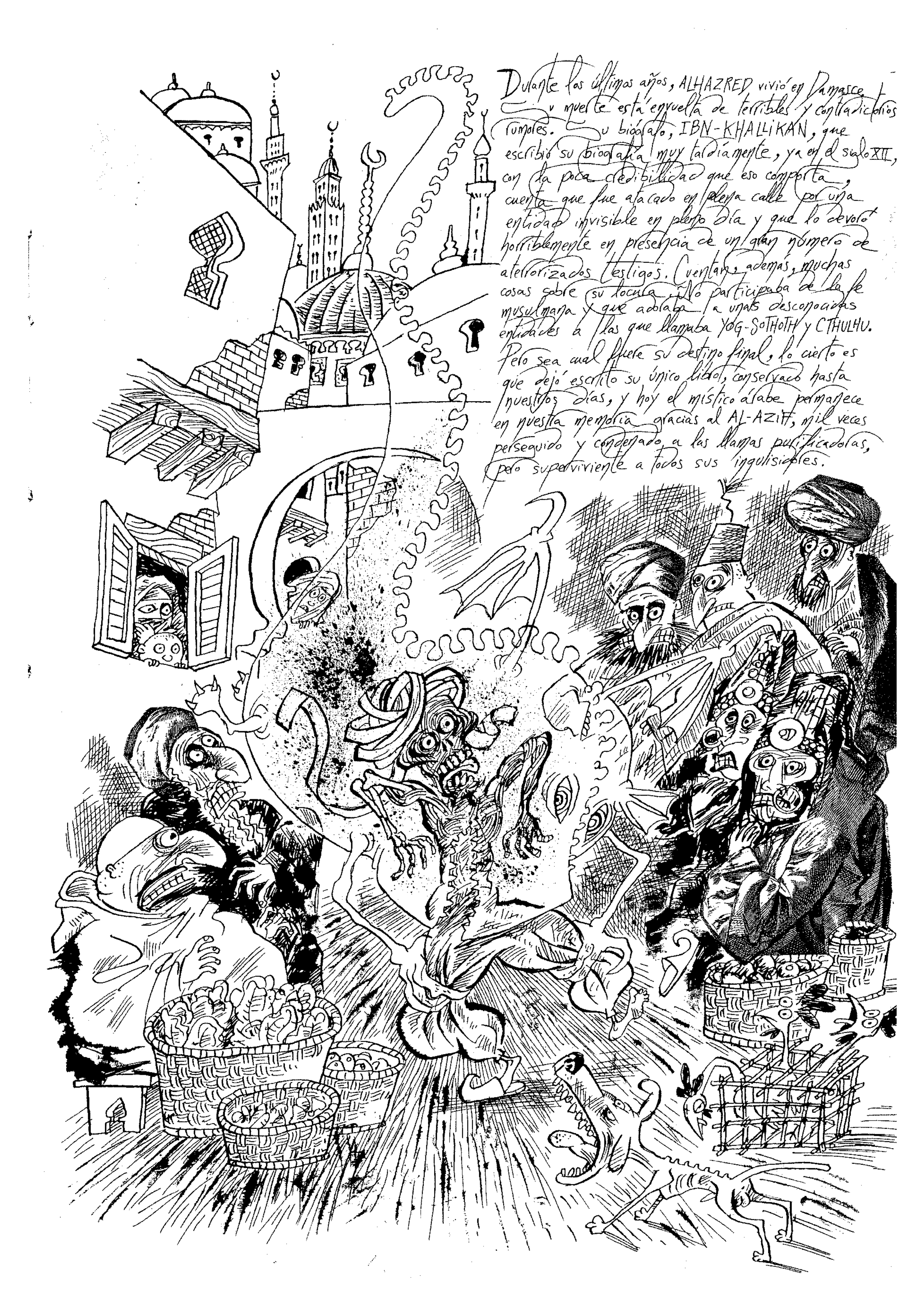


abdul al-hazred


De "LLAMADA DE CTHULHU"
No hay en el mundo fortuna mayor, creo
que la incapacidad de la mente humana
para relacionar entre sí todo lo que hay en
ella. Vivimos en una isla de plácida
ignorancia, rodeados por los negros
mares del infinito, y no es nuestro
destino emprender largos viajes. Las ciencias
que siguen sus caminos propios, no han
causado mucho daño hasta ahora; pero
algún día la unión de esos disociados
conocimientos nos abrirá a la realidad, y a
la endeble posición que en ella ocupamos,
perspectivas tan terribles que enloqueceremos
ante la revelación, o huiremos de esa
funesta luz, refugiándonos en la seguridad
y la paz de una nueva edad de
las tinieblas
H.P. LOVECRAFT


PRÓLOGO
El título original era AL-AZIF, término que hace
referencia al ruido que producen los insectos
nocturnos y que se suponía era el murmullo de los
demonios del desierto. Fue escrito por el poeta
ABDUL ALHAZRED, famoso místico para unos, loco
para la mayoría. El nombre de ABDUL ALHAZRED
parece ser la deformación popular de un nombre que,
en su origen, fuera quizás ABD-AL-AZRAD. Nació hacia
el año 700 de nuestra era en SANAA, en el actual
YEMEN, extremo sur de la península arábica, durante
la época de los califas OMEYAS. La ciudad era un
importante centro comercial, que sufrió la conquista de
distintos pueblos, por lo que se convirtió en una amalgama
de creencias que iban del judaísmo al cristianismo,
pasando por el animismo original de las tribus árabes,
hasta que la ocupación por parte del califato musulmán
en el 632 instauró el Islam como religión oficial
dominante. Cuando nació ALHAZRED, las enseñanzas
del profeta MAHOMA eran de reciente implantación.
Educado dentro
del islamismo,
no es de extrañar
que, el joven
erudito, tropezara
durante sus
estudios con
restos de antiguos
cultos que
hicieran tambalear
sus convicciones,
negando finalmente
la fe de sus
padres para
abrazar el
culto de los
dioses arcanos.
Su iniciación
tuvo lugar durante un largo
peregrinaje en el cual entró
en contacto con cultos secretos
de la antigua BABILONIA y
visitó los subterráneos de
MENFIS. Afectado por los
nuevos conocimientos
adquiridos, se
retiraría durante
diez años al
desierto del sur
de ARABIA, el
ROBA EL KHALIYEH
o "Espacio Vacío"
de los antiguos
y el DAHNA o
"Desierto Escarlata"
de los árabes
modernos, donde
se dice que habitan
espíritus malignos
y monstruos
tenebrosos.


Todos aquellos que aseguran haberse adentrado por estas regiones, cuentan cosas extrañas y sobrenaturales. Allí, según sus propias palabras, pudo contemplar IREM DE LOS PILARES, la ciudad de cobre, una ciudad fantasma fundada por el mítico rey AD en el principio de los tiempos y maldita por pecar de vanidad y blasfemia, al pretender su rey ser adorado como el mismo Dios. Desde entonces, la ciudad sigue existiendo en el corazón del desierto, pero resulta invisible para la mayoría de los ojos, y sólo, en contadas circunstancias llega a manifestarse.
Pero ALHAZRED, iniciado ya en los secretos de la magia visitó este lugar prohibido y exploró sus cavernas y subterráneos, conocidas como LA CIUDAD SIN NOMBRE, donde rescató los anales de una raza más antigua que la humanidad, el culto a YOG-SOTHOTH Y CTHULHU, de los DIOSES OTROS y de los primigenios. Allí escribió, bajo los dictados de un Dios desconocido y a través de los sueños, el famoso AL-AZIF.
Contra los PROFUNDOS, contra el abominable MI-GO, contra los SHOGGOT, contra los DHOLES, contra los VOORMIS, contra los TCHO-TCHO, contra los VALUSIANOS y contra las demás razas y seres que sirven a los grandes primordiales y a los que éstos han engendrado. La defensa es un pentáculo tallado en piedra gris de la antigua MNAR, que también tiene fuerte poder, aunque menos, contra los GRANDES PRIMORDIALES en persona. Quien este signo posea, podrá dar órdenes a todos los seres que caminan, nadan, reptan y vuelan en todos los ámbitos que se extienden hasta el manantial de donde ya jamás se regresa. Poseerá poder en YHE y en la gran R'LYEH, en Y'HA-NTHLEI y en YOOTH, en YUGGOTH y en ZOTHIQUE, en KADATH la del desierto de Hielo y en el lago de HALI, en N'KAI y en K'NYAN, en CARCOSA y en IB. Mas así como las estrellas se enfrían y se apagan y así como los soles mueren y los espacios siderales se dilatan más cada vez, así también se desvanece el poder de todas las cosas, así del pentáculo como de los hechizos colocados sobre los GRANDES PRIMORDIALES por los DIOSES ANCESTRALES, y así, llegará un tiempo, como hubo una vez un tiempo, en el que los humanos volverán a saber que
NO ESTÁ MUERTO LO QUE YACE ETERNAMENTE
Y CON EL PASO DE LOS EVOS INCLUSO LA MUERTE PUEDE MORIR
TALISMAN DE YHE

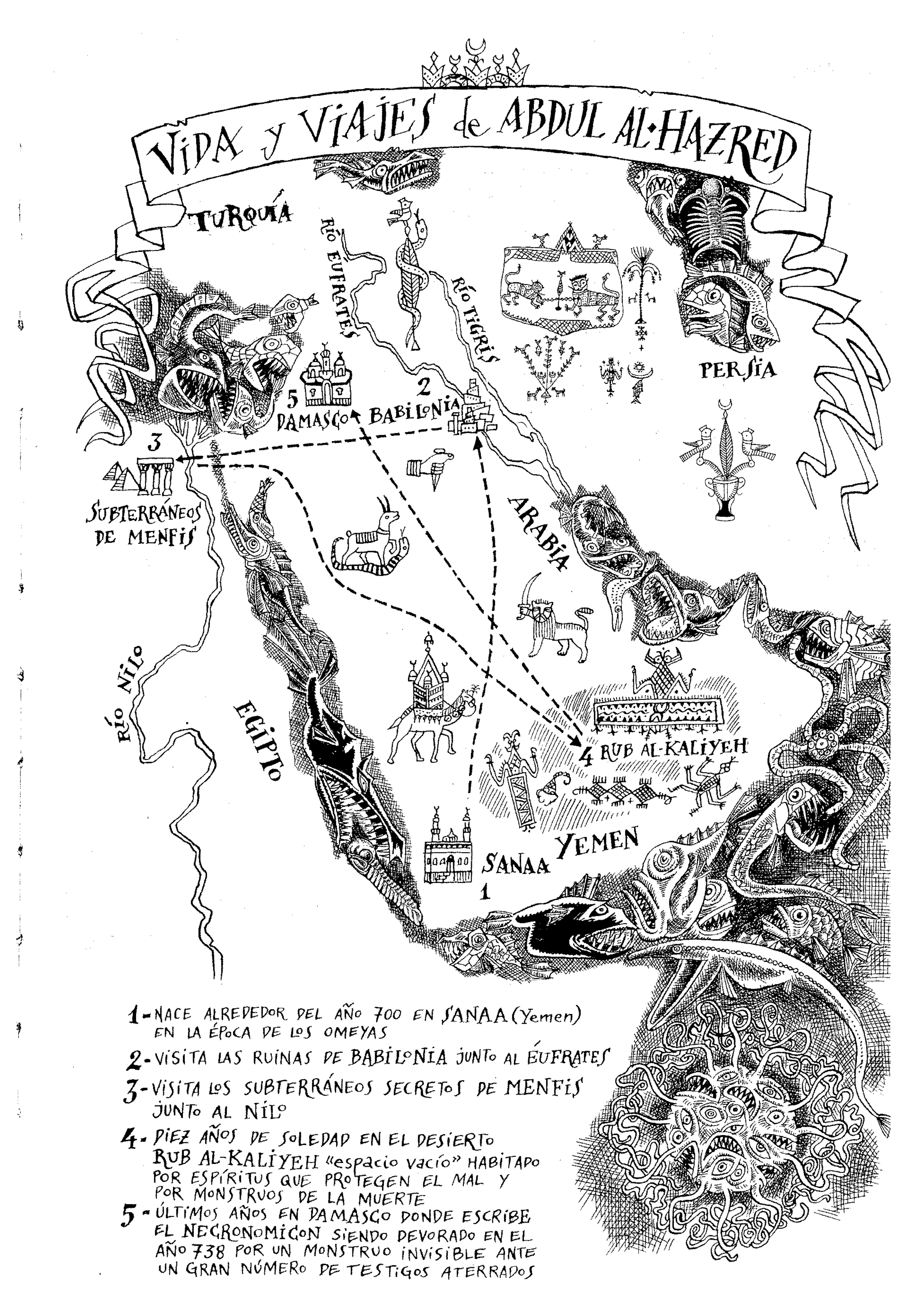

Durante los últimos años, ALHAZRED vivió en Damasco. Su muerte está envuelta de terribles y contradictorios rumores. Su biógrafo, IBN-KHALLIKAN, que escribió su biografía muy tardíamente, ya en el siglo XII, con la poca credibilidad que eso comporta, cuenta que fue atacado en plena calle por una entidad invisible en pleno día y que lo devoró horriblemente en presencia de un gran número de aterrorizados testigos. Cuentan, además, muchas cosas sobre su locura. ¿No participaba de la fe musulmana y que adoraba a unas desconocidas entidades a las que llamaba YOG-SOTHOTH y CTHULHU. Pero sea cual fuere su destino final, lo cierto es que dejó escrito su único libro, conservado hasta nuestros días, y hoy el místico árabe permanece en nuestra memoria gracias al AL-AZIF, mil veces perseguido y condenado a las llamas purificadoras, pero superviviente a todos sus inquisidores.

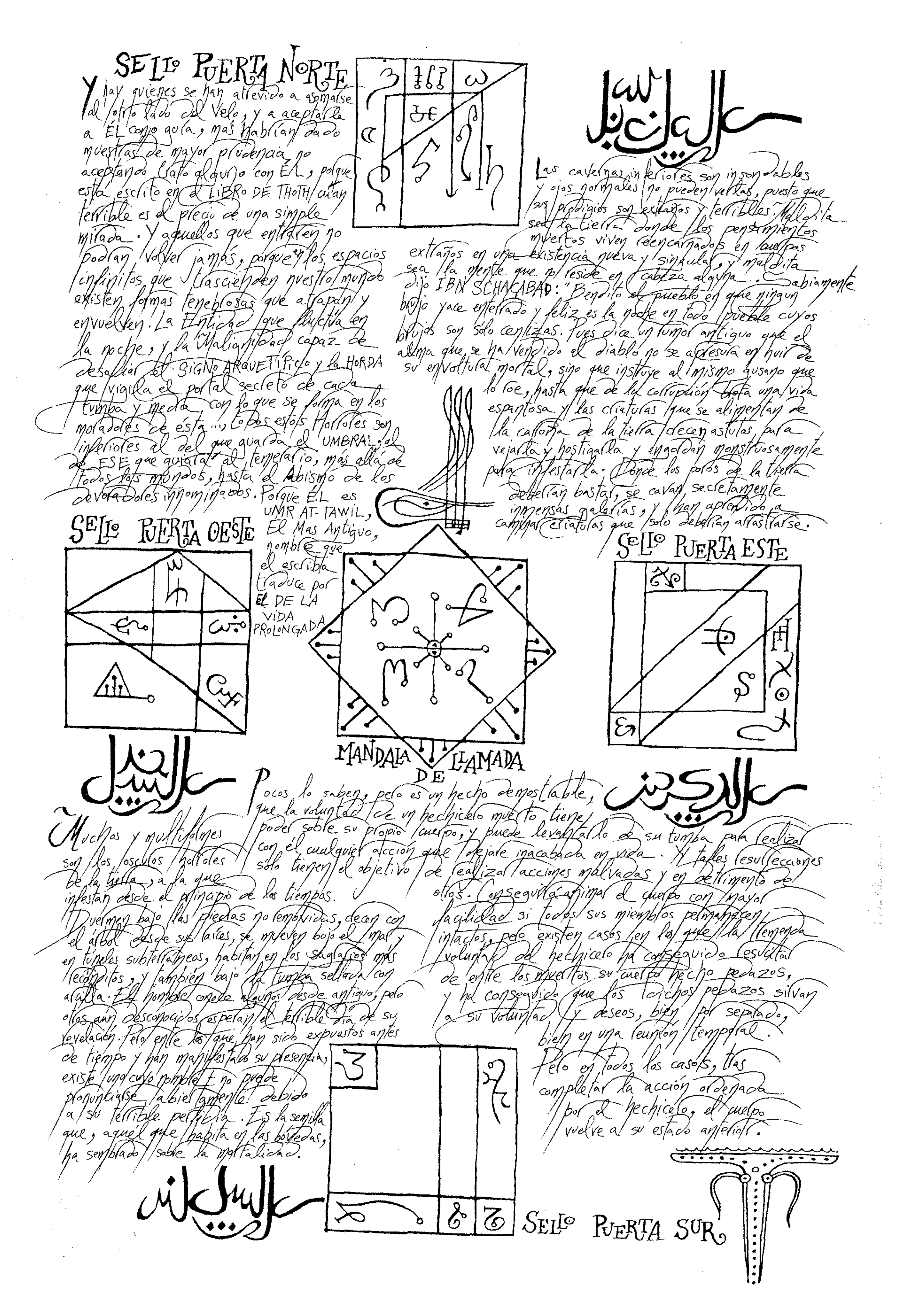
Fue escrito en el 730, es decir, 8 años antes de su muerte. Lo escribió en forma de manuscritos que fueron pasando de mano en mano, circulando en secreto entre los filósofos de la época. En el 950 fue traducido ocultamente al griego por THEODORUS PHILETAS de CONSTANTINOPLA que fue quien le puso el título NECRONOMICÓN.

Durante un siglo, y debido a su influencia, tuvieron lugar ciertos hechos horribles, por lo que el libro fue prohibido y quemado por el patriarca MICHAEL en el 1050. Desde entonces no aparecen más que vagas referencias del libro. Pero una copia llegó a manos de OLAUS WORMIUS, quien en 1228 lo tradujo al latín. La versión árabe original se perdió en los tiempos de WORMIUS y, tanto su versión griega como la latina fue prohibida por el papa GREGORIO IX en el 1232, poco después de que su traducción al latín fuese un poderoso foco de atención. Posteriormente se reimprimió dos veces más, una en ALEMANIA en letras góticas, y en el siglo XV. La otra en TOLEDO en el siglo XVII traducido al castellano. De la versión en griego se imprimieron dos ediciones más, en el 1500 y en el 1550.

El último ejemplar que se conoció en griego desapareció en un misterioso incendio que tuvo lugar en la biblioteca de cierto personaje de SALEM en 1692. Una copia en árabe apareció a principios del siglo XX en SAN FRANCISCO, pero desapareció en el gran incendio. Igualmente existía una traducción al inglés de JOHN DEE, jamás impresa, basada en el manuscrito original. De la copia del siglo XV en latín se conserva uno en el MUSEO BRITÁNICO y otro se halla en la BIBLIOTECA NACIONAL DE PARÍS. De la edición en castellano del siglo XVII se encuentra un ejemplar en la biblioteca WIDENER DE HARVARD, otro en la biblioteca de la UNIVERSIDAD DE MISKATONIC, en ARKHAM, y otra más en la UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES. También FRANCISCO TORRES OLIVER, traductor de LOVECRAFT, asegura haber descubierto un ejemplar en el archivo histórico de SIMANCAS, redactado en LEÓN en 1300 por un autor desconocido, escrito en castellano antiguo. Posiblemente existan aún más copias secretas, corriendo rumores que una copia del siglo XV fue a parar a la colección privada de un célebre millonario americano. Existe otro rumor que asegura que una copia del texto en griego del siglo XVI es propiedad de la familia PICKMAN en SALEM, pero es casi seguro que esta copia desapareciese al mismo tiempo que el artista RICHARD UPTON PICKMAN, el cual desapareció en 1926 en extrañas circunstancias y sin dejar rastro. Las páginas de la presente edición del NECRONOMICÓN fueron reveladas, en sucesivas pesadillas, por un blasfemo ente viscoso al dibujante LLUÏSOT

ADVERTENCIA: Quien usare los conocimientos, fórmulas, símbolos y sortilegios escritos y descritos en estas páginas sin la suficiente preparación místico-esotérica, llegará sin remedio a la locura, a la muerte o a algo peor, puesto que accederá al pánico que se esconde tras el horror cósmico, el cual ningún cerebro humano puede llegar a intuir, y mucho menos asimilar sin una estricta iniciación.


VIDA Y VIAJES de ABDUL AL-HAZRED
TURQUÍA
RÍO ÉUFRATES
RÍO TIGRIS
PERSIA
5 DAMASCO
2 BABILONIA
3
SUBTERRÁNEOS DE MENFIS
ARABIA
RÍO NILO
EGIPTO
4 RUB AL-KALIYEH
YEMEN
SANAA
1
1- NACE ALREDEDOR DEL AÑO 700 EN SANAA (Yemen) EN LA ÉPOCA DE LOS OMEYAS
2- VISITA LAS RUINAS DE BABILONIA JUNTO AL ÉUFRATES
3- VISITA LOS SUBTERRÁNEOS SECRETOS DE MENFIS JUNTO AL NILO
4- DIEZ AÑOS DE SOLEDAD EN EL DESIERTO RUB AL-KALIYEH "espacio vacío" HABITADO POR ESPÍRITUS QUE PROTEGEN EL MAL Y POR MONSTRUOS DE LA MUERTE
5- ÚLTIMOS AÑOS EN DAMASCO DONDE ESCRIBE EL NECRONOMICON SIENDO DEVORADO EN EL AÑO 738 POR UN MONSTRUO INVISIBLE ANTE UN GRAN NÚMERO DE TESTIGOS ATERRADOS

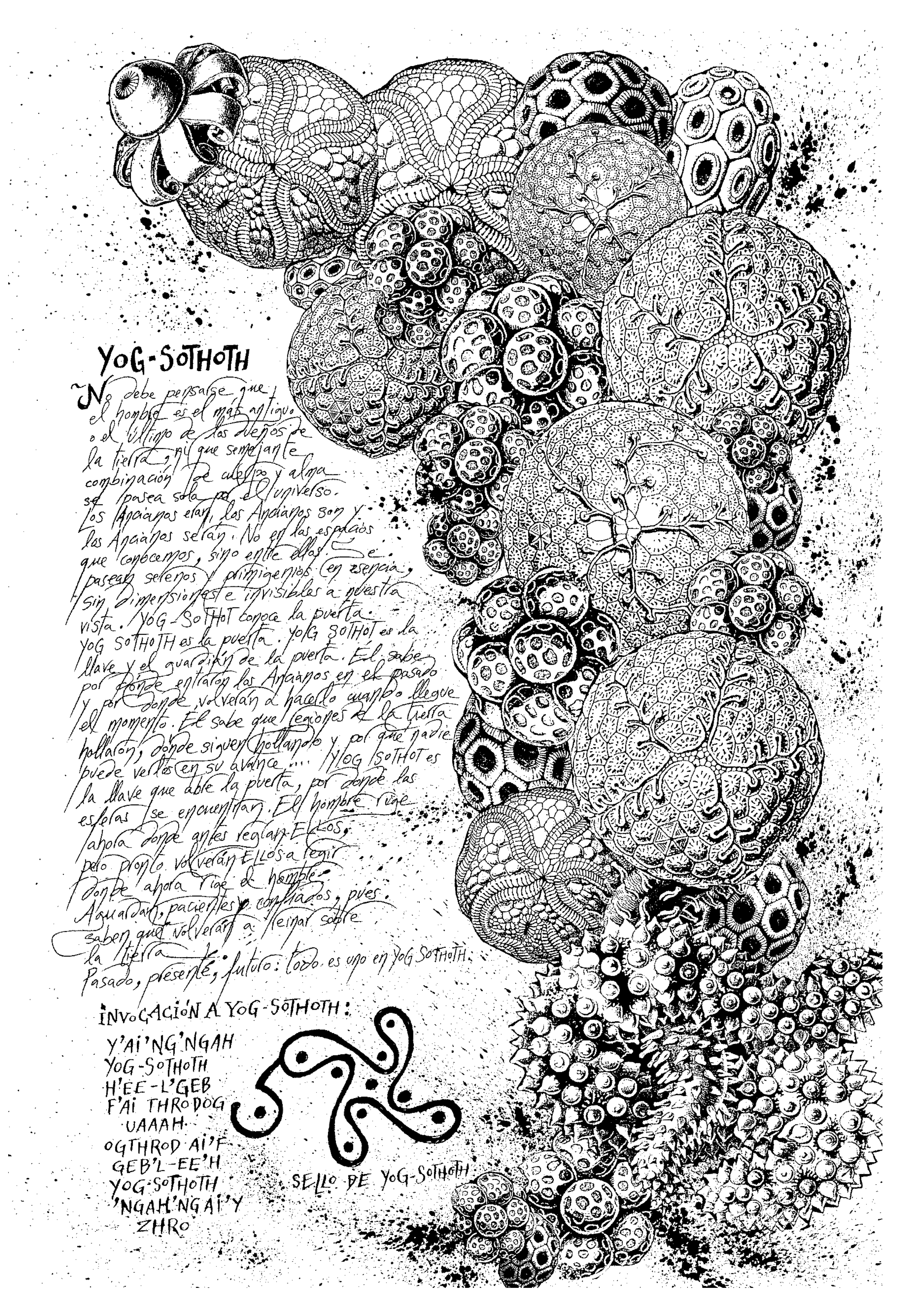

SELLO PUERTA NORTE
Y hay quienes se han atrevido a asomarse al otro lado del Velo, y a aceptarle a ÉL como guía, más habrían dado muestras de mayor prudencia no aceptando trato alguno con ÉL, porque está escrito en el LIBRO DE THOTH cuan terrible es el precio de una simple mirada. Y aquellos que entraren no podrán volver jamás, porque en los espacios infinitos que trascienden nuestro mundo existen formas tenebrosas que atrapan y envuelven. La Entidad que fluctúa en la noche, y la Malignidad capaz de desafiar el SIGNO ARQUETÍPICO y la HORDA que vigila el portal secreto de cada tumba y medra con lo que se forma en los moradores de ésta..., todos estos Horrores son inferiores al del que guarda el UMBRAL, al de ESE que guiará al temerario, más allá de todos los mundos, hasta el Abismo de los devoradores innominados. Porque ÉL es UMR AT-TAWIL, El Mas Antiguo, nombre que el escriba traduce por EL DE LA VIDA PROLONGADA
Las cavernas inferiores son insondables y ojos normales no pueden verlas, puesto que sus prodigios son extraños y terribles. Maldita sea la tierra donde los pensamientos muertos viven reencarnados en cuerpos extraños en una existencia nueva y singular, y maldita sea la mente que no reside en cabeza alguna. Sabiamente dijo IBN SCHACABAO: "Bendito el pueblo en que ningún brujo yace enterrado y feliz es la noche en todo pueblo cuyos brujos son sólo cenizas. Pues dice un rumor antiguo que el alma que se ha vendido al diablo no se apresura en huir de su envoltura mortal, sino que instruye al mismo gusano que lo roe, hasta que de la corrupción brota una vida espantosa y las criaturas que se alimentan de la carroña de la tierra crecen astutas para vejarla y hostigarla y engordan monstruosamente para infestarla. Donde los poros de la tierra deberían bastar, se cavan secretamente inmensas galerías, y han aprendido a caminar criaturas que sólo deberían arrastrarse.
SELLO PUERTA OESTE
MANDALA DE LLAMADA
SELLO PUERTA ESTE
Pocos lo saben, pero es un hecho demostrable, que la voluntad de un hechicero muerto tiene poder sobre su propio cuerpo, y puede levantarlo de su tumba para realizar con él cualquier acción que dejare inacabada en vida. Y tales resurrecciones sólo tienen el objetivo de realizar acciones malvadas y en detrimento de otros. Conseguirá animar el cuerpo con mayor facilidad si todos sus miembros permanecen intactos, pero existen casos en los que la tremenda voluntad del hechicero ha conseguido resucitar de entre los muertos su cuerpo hecho pedazos, y ha conseguido que los dichos pedazos sirvan a su voluntad y deseos, bien por separado, bien en una reunión temporal. Pero en todos los casos, tras completar la acción ordenada por el hechicero, el cuerpo vuelve a su estado anterior.
Muchos y multiformes son los oscuros horrores de la tierra, a la que infestan desde el principio de los tiempos. Duermen bajo las piedras no removidas, crecen con el árbol desde sus raíces, se mueven bajo el mar y en túneles subterráneos, habitan en los sagrarios más recónditos, y también bajo la tumba sellada con arcilla. El hombre conoce algunos desde antiguo, pero otros aún desconocidos esperan el terrible día de su revelación. Pero entre los que han sido expuestos antes de tiempo y han manifestado su presencia, existe uno cuyo nombre no puede pronunciarse abiertamente debido a su terrible perfidia. Es la semilla que, aquél que habita en las bóvedas, ha sembrado sobre la mortalidad.
SELLO PUERTA SUR

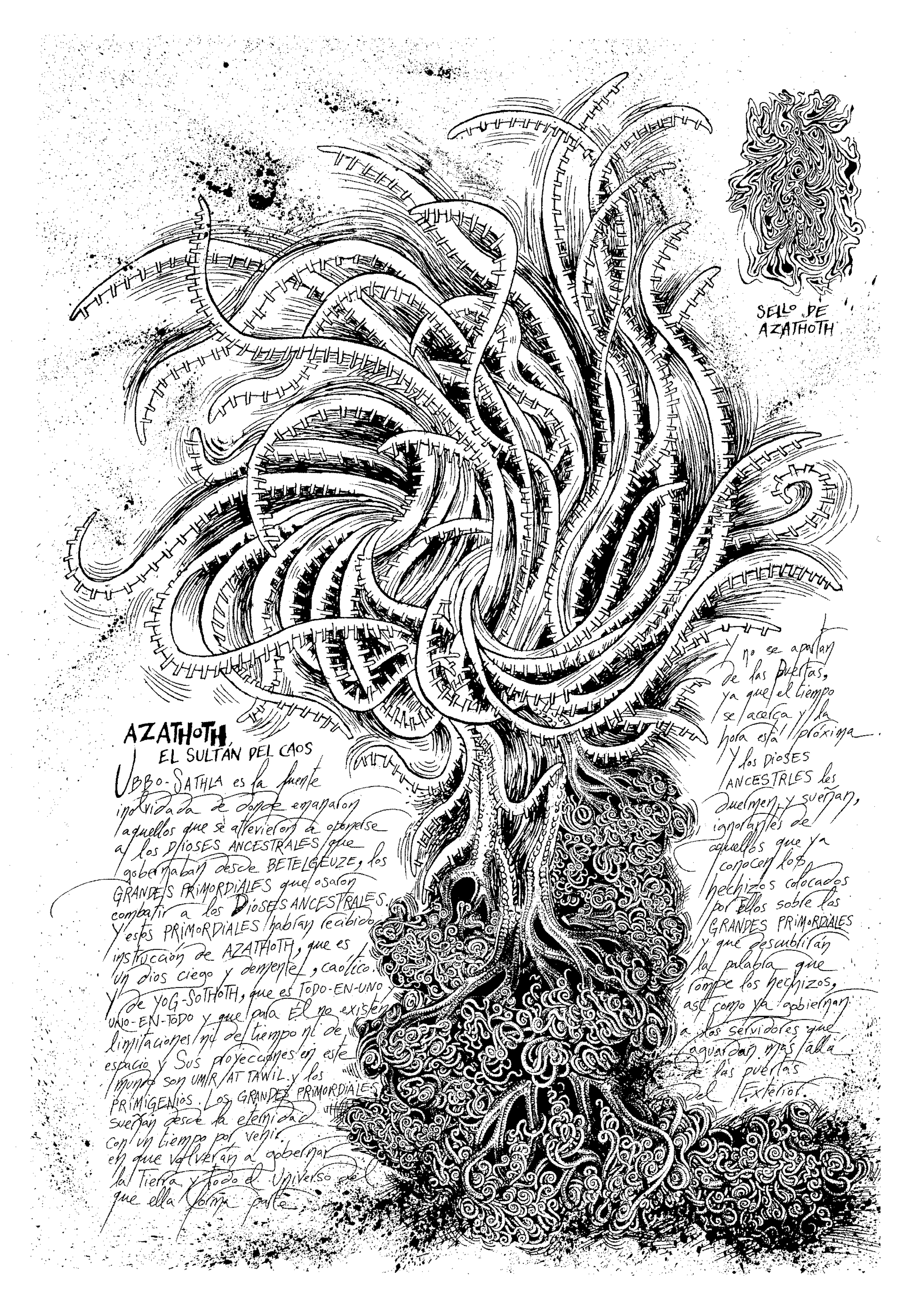


LA VERDAD OCULTA

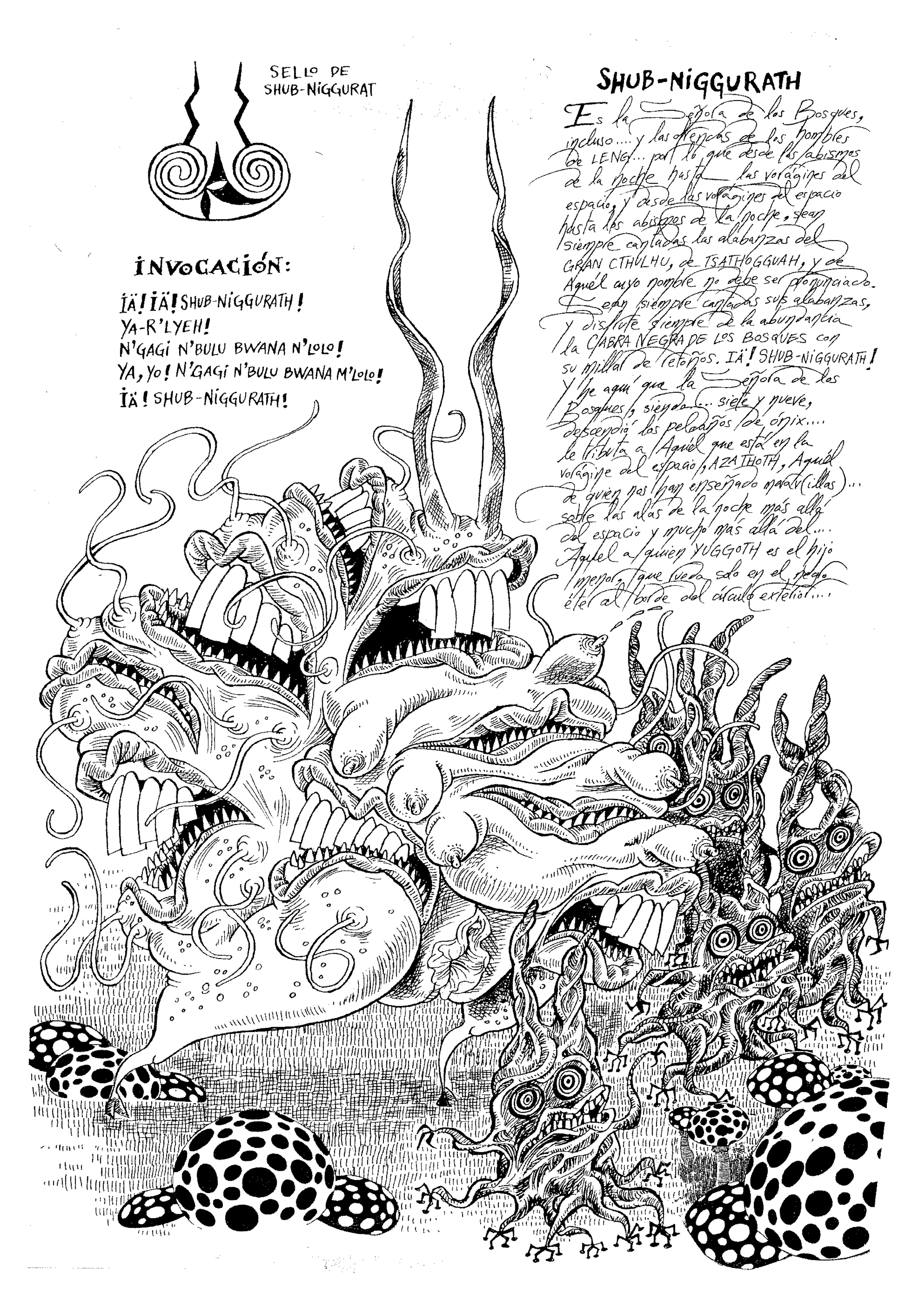
El Hombre-que-Conoce-La-Verdad está más allá del bien y del mal. El Hombre-Que-Conoce-La-Verdad ha comprendido la identidad de lo UNO y el TODO. El Hombre-Que-Conoce-La-Verdad ha comprendido la ilusión que es la Realidad Única y que la Sustancia es la Gran Impostora. Ante él y dentro de él resplandece la entidad que es TODO-EN-UNO y UNO-EN-TODO, a la vez ilimitada e infinitamente idéntica a sí misma. No pertenece a un solo continuo espacio temporal, sino que forma parte de la misma esencia animadora del torbellino caótico de la vida y del ser. Del último, del absoluto torbellino de confines y que rebasa tanto el campo de la fantasía como el de la matemática. Es aquel a quien en algunos cultos secretos de la Tierra dan el nombre de YOG-SOTHOTH, y entre otros adoran con nombres distintos. Aquel a quien los crustáceos de YUGGOT llaman El-Del-Más-Allá, postrándose ante él, y los seres vaporosos de la nebulosa espiral representan con un símbolo intraducible. Pero, en un instante de clarividencia comprende cuán triviales y fraccionarias son todas las concepciones. Es aquel espíritu que emana una ilimitada corriente de sabiduría y comprensión que abre ante el Hombre-Que-Conoce-La-Verdad nuevos horizontes y le prepara para contemplar una visión del cosmos que jamás habría llegado a tener. Le hace consciente de cuán infantil y estrecha es la noción de un mundo tridimensional, y que infinidad de direcciones existen además de las conocidas de abajo-arriba, delante-detrás y derecha-izquierda. Muestra la pequeñez huera y presuntuosa de los dioses de la Tierra, con sus mezquinos intereses humanos y sus odios, cóleras, amores, vanidades ruines, sus apetencias de honores y sacrificios, y sus exigencias de que se les tribute una fe contraria a toda razón y naturaleza. Cada figura espacial no es más que el resultado de la intersección, en un plano, de una figura correspondiente que posee además otra dimensión, como el cuadrado resulta de la sección de un cubo, o el círculo de la de una esfera. El cubo y la esfera, con sus tres dimensiones, corresponden a su vez a la sección de otras figuras de cuatro dimensiones, que los hombres sólo conocen por sueños y conjeturas. Y éstas, a su vez, son sección de otras figuras de cinco dimensiones, y así sucesivamente, hasta remontarse a la inalcanzable infinitud arquetípica. El mundo de los hombres y de los dioses humanos es tan sólo una fase infinitesimal de un ser infinitésimo: la fase tridimensional de la pequeña totalidad que termina en la Primera Puerta, donde UMR AT-TAWIL dicta sus sueños a los Primigenios. Aunque los hombres la proclamen como única y auténtica realidad, y tache de irreal todo pensamiento sobre la existencia de un universo original de dimensiones múltiples, La Verdad consiste en todo lo contrario. Lo que llamamos sustancia y realidad es sombra e ilusión. El tiempo es inmóvil y no tiene principio ni fin. Es erróneo considerarlo como movimiento y causa de todo cambio. En realidad, el tiempo en sí mismo es una ilusión, porque, a excepción de la visión estrecha de los seres de dimensiones limitadas, no existen cosas tales como pasado, presente y futuro. Los hombres comprenden el tiempo en tanto que significa cambio. Pero el cambio también es una ilusión. Todo lo que fue, es y será, existe simultáneamente.

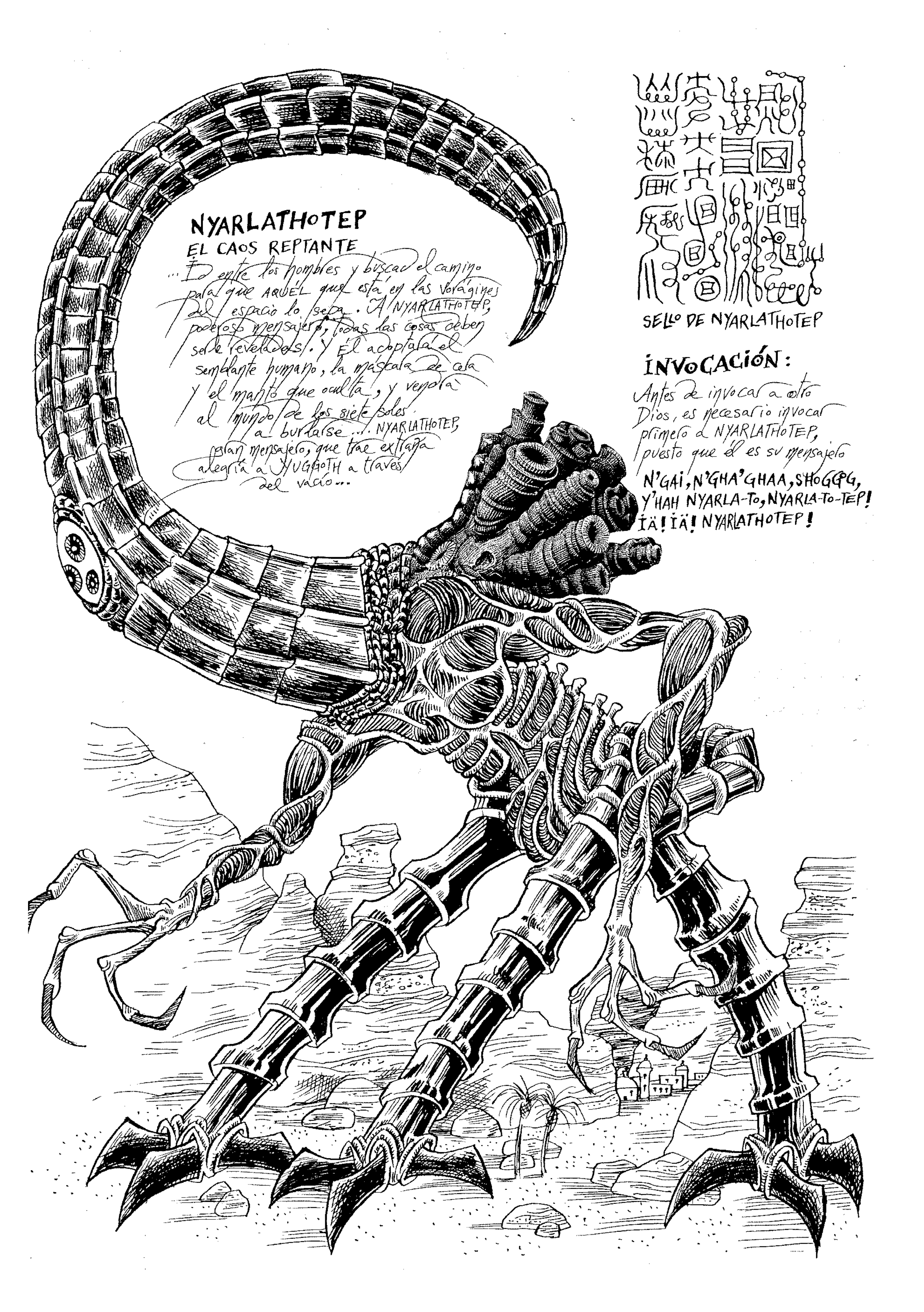
Aunque estas revelaciones escapen a la comprensión, son realmente ciertas a la luz de la realidad cósmica final que desmiente toda perspectiva parcial y toda visión estática. Al ahondar en las más profundas cuestiones filosóficas, El-Hombre-Que-Conoce-La-Verdad se libró de la servidumbre que impone toda concepción fragmentaria y parcelada. Lo que los habitantes de las regiones de menos Dimensiones llaman cambio, no es más que una simple función de sus conciencias, las cuales contemplan el mundo desde diversos ángulos cósmicos. Las figuras que se obtienen al seccionar un cono parecen variar según el ángulo del plano que lo secciona, engendrando el círculo, la elipse, la parábola o la hipérbola, sin que el cono experimente cambio alguno. Del mismo modo, los aspectos locales de una realidad inmutable e infinita parecen cambiar con el ángulo cósmico de observación. Los débiles seres de los mundos inferiores son esclavos de esta diversidad de ángulos de conciencia, ya que, aparte alguna rara excepción, no llegan a dominarlos. Sólo unos pocos seres versados en materias prohibidas han logrado una ínfima parte de ese dominio, conquistando de este modo el tiempo y el cambio. Pero las entidades que habitan más allá de las Puertas dominan todos los ángulos, y pueden contemplar a voluntad, ya las miríadas de facetas distintas del cosmos en su forma fragmentaria y sometida al cambio, ya la inmutable totalidad no deformada por perspectiva alguna. Todas las estirpes de los seres pertenecientes a Dimensiones limitadas y todas las fases evolutivas de cada uno de esos seres, son meras manifestaciones de un ser arquetípico y eterno. Y cada ser aislado —hijo, padre, abuelo, y así sucesivamente— y cada fase evolutiva de un mismo ser —niño, muchacho, joven, hombre— es tan sólo una de las infinitas facetas de ese mismo ser arquetípico y eterno, originada por una variación del ángulo de la conciencia-plano que lo corta. Cada persona en todas sus edades y todos sus antepasados, humanos, prehumanos, terrestres y preterrestres, no son sino meras facetas de la misma persona última y eterna, exterior al espacio y al tiempo, proyecciones fantasmales diferenciadas únicamente por el ángulo con que el plano de la conciencia había incidido en cada caso sobre el arquetipo eterno. Una ligera modificación del ángulo puede convertir al sabio de hoy en niño de ayer, a un ser humano en una de aquellas entidades primordiales que habitaron en la arcaica HYPERBOREA y adoraron al negro y pastoso TSATHOGGUA, después de huir de KYTHAMIL, el planeta doble que un día giró en torno a ARCTURUS, a la persona terrestre en un antepasado remotísimo y rudimentario, morador del propio KYTHAMIL, o incluso en las criaturas aún más remotas de las transgalácticas STRONTI, o en una conciencia etérea y tetradimensional de un continuo espacio-temporal aún más antiguo, o en una mente vegetal del futuro, habitante de un cometa radiactivo de órbita inconcebible. Y así sucesivamente en infinitos ciclos cósmicos.

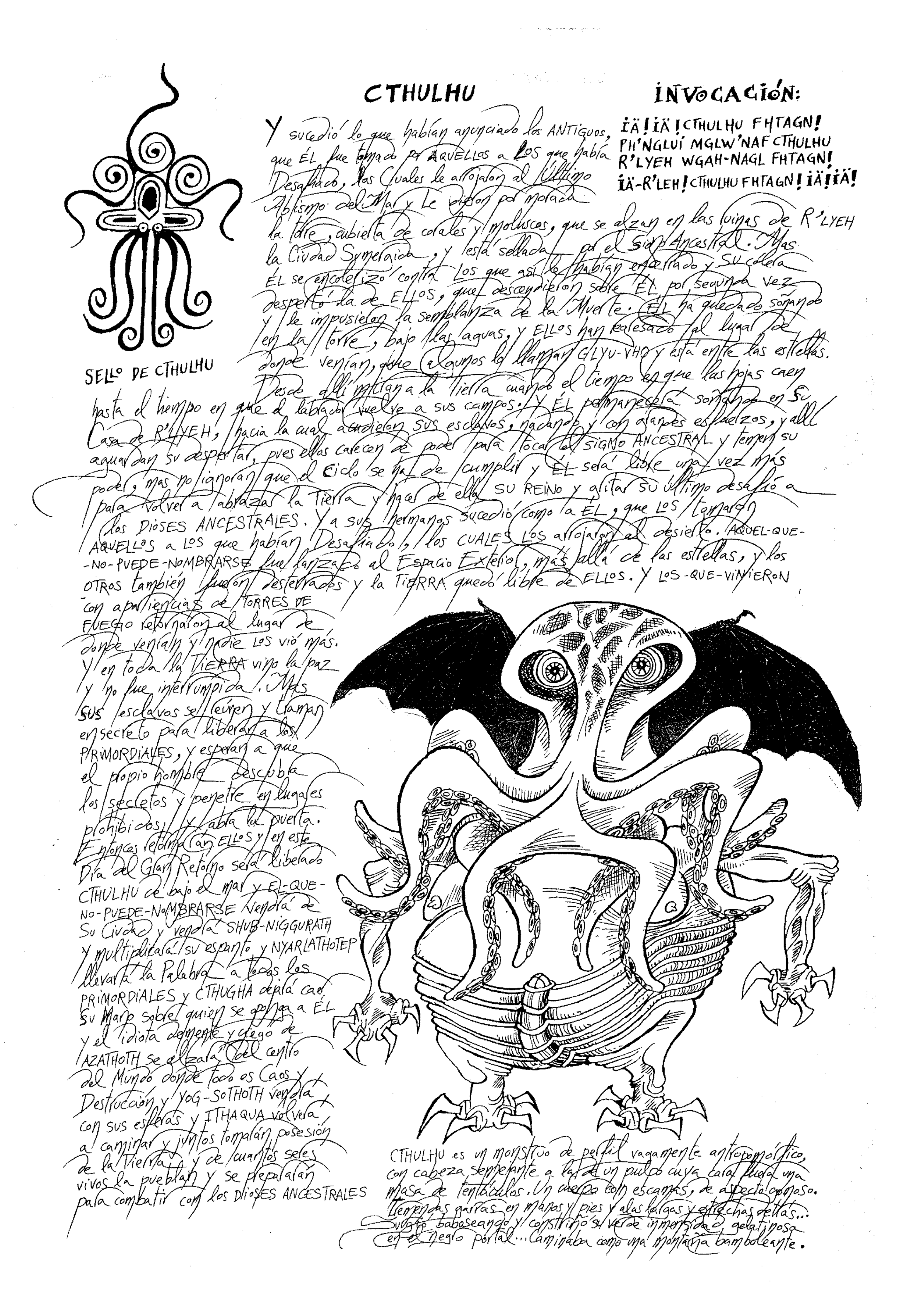

YOG-SOTHOTH
No debe pensarse que
el hombre es el más antiguo
o el último de los dueños de
la tierra, ni que semejante
combinación de cuerpo y alma
se pasea sola por el universo.
Los Ancianos eran, los Ancianos son y
los Ancianos serán. No en los espacios
que conocemos, sino entre ellos. Se
pasean serenos y primigenios en esencia,
sin dimensiones e invisibles a nuestra
vista. YOG-SOTHOT conoce la puerta.
YOG SOTHOTH es la puerta. YOG SOTHOT es la
llave y el guardián de la puerta. Él sabe
por donde entraron los Ancianos en el pasado
y por donde volverán a hacerlo cuando llegue
el momento. Él sabe qué regiones de la tierra
hollaron, donde siguen hollando y por qué nadie
puede verles en su avance.... YOG SOTHOT es
la llave que abre la puerta, por donde las
esferas se encuentran. El hombre rige
ahora donde antes regían ELLOS,
pero pronto volverán ELLOS a regir
donde ahora rige el hombre.
Aguardan, pacientes y confiados, pues
saben que volverán a reinar sobre
la tierra.
Pasado, presente, futuro: todo es uno en YOG SOTHOTH.
INVOCACIÓN A YOG-SOTHOTH:
Y'AI'NG'NGAH
YOG-SOTHOTH
H'EE-L'GEB
F'AI THRODOG
UAAAH
OGTHROD AI'F
GEB'L-EE'H
YOG-SOTHOTH
'NGAH'NGAI'Y
ZHRO
SELLO DE YOG-SOTHOTH

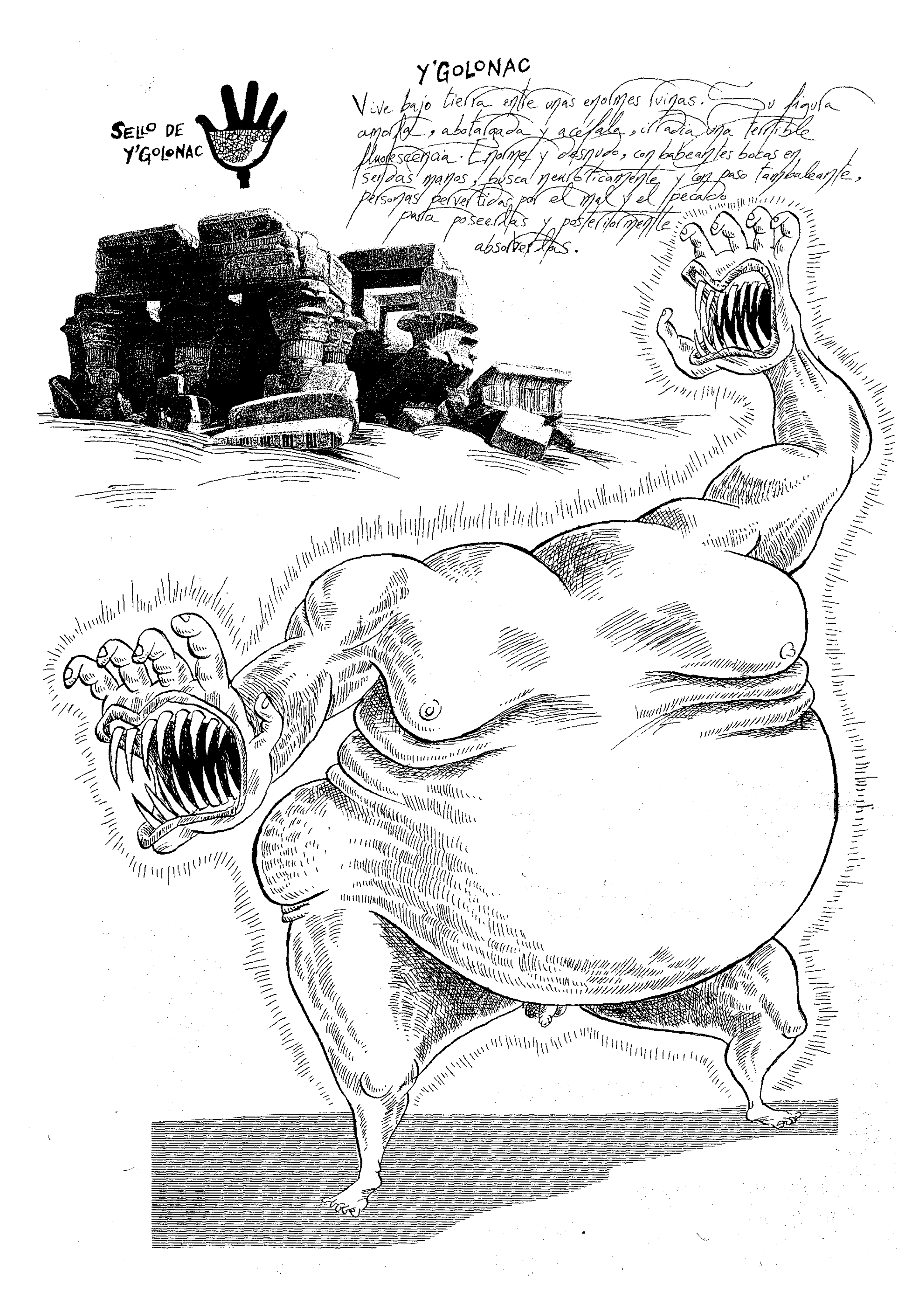

SELLO DE AZATHOTH
AZATHOTH
EL SULTÁN DEL CAOS
UBBO-SATHLA es la fuente
inolvidada de donde emanaron
aquellos que se atrevieron a oponerse
a los DIOSES ANCESTRALES que
gobernaban desde BETELGEUZE, los
GRANDES PRIMORDIALES que osaron
combatir a los DIOSES ANCESTRALES.
Y estos PRIMORDIALES habían recibido
instrucción de AZATHOTH, que es
un dios ciego y demente, caótico.
Y de YOG-SOTHOTH, que es TODO-EN-UNO
UNO-EN-TODO y que para ÉL no existen
limitaciones ni del tiempo ni de
espacio y Sus proyecciones en este
mundo son UMR AT TAWIL y los
PRIMIGENIOS. Los GRANDES PRIMORDIALES
sueñan desde la eternidad
con un tiempo por venir
en que volverán a gobernar
la Tierra y todo el Universo del
que ella forma parte.
Y no se apartan
de las puertas,
ya que el tiempo
se acerca y la
hora está próxima.
Y los DIOSES
ANCESTRLES les
duermen y sueñan,
ignorantes de
aquellos que ya
conocen los
hechizos colocados
por Ellos sobre los
GRANDES PRIMORDIALES
y que descubrirán
la palabra que
rompe los hechizos,
así como ya gobiernan
a los servidores que
aguardan más allá
de las puertas
del Exterior.

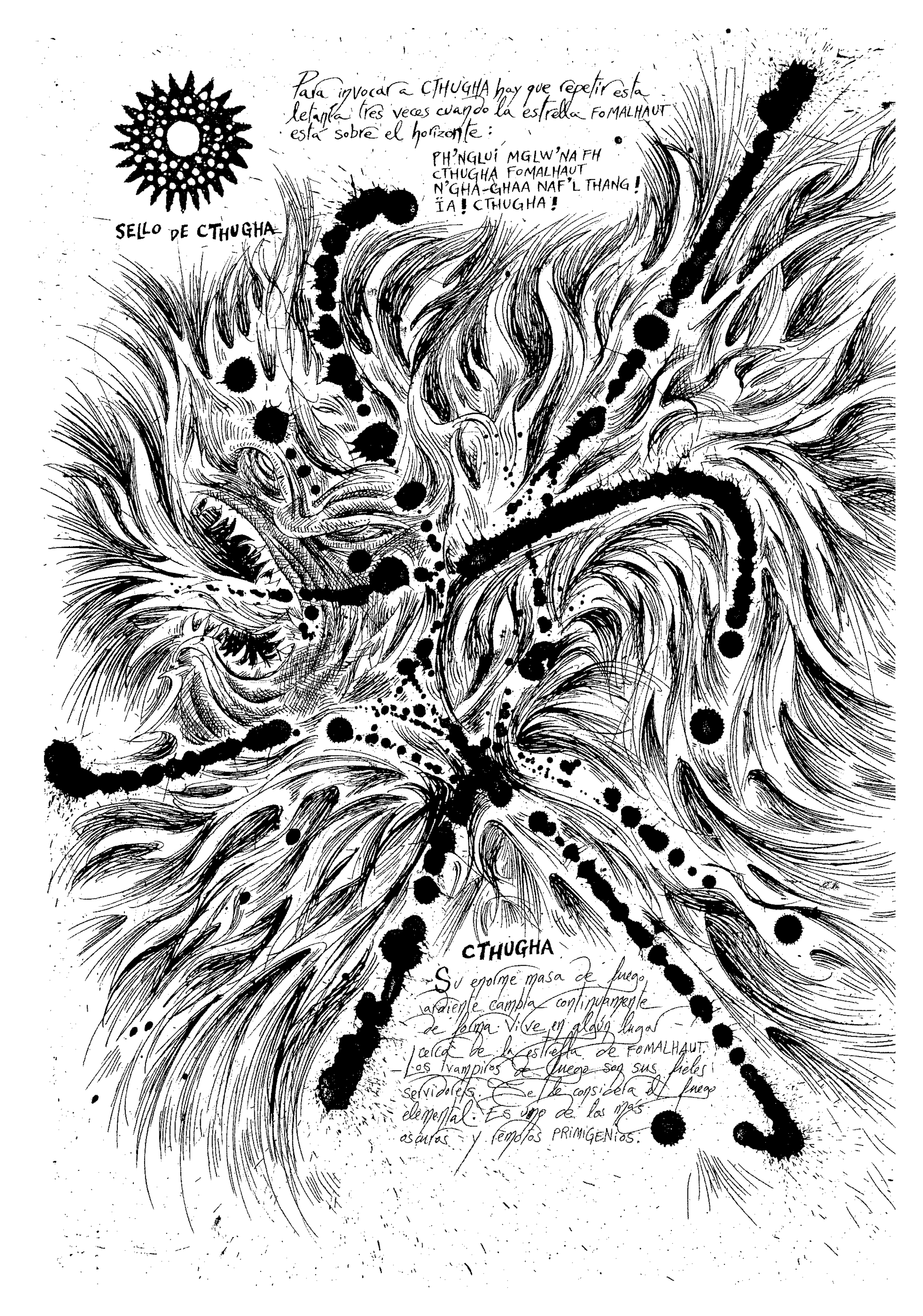

NODENS GRAN SEÑOR DEL ABISMO
Dios Arquetípico que cruza el tiempo y el espacio montado en su carro de concha marina arrastrado por monstruos sobrenaturales. Visita periódicamente la TIERRA para ayudar a los humanos en su lucha contra los PRIMIGENIOS. Sus más fieles ayudantes son los ÁNGELES DESCARNADOS DE LA NOCHE.
SELLO DE NODENS


SELLO DE SHUB-NIGGURAT
INVOCACIÓN:
IÄ! IÄ! SHUB-NIGGURATH!
YA-R'LYEH!
N'GAGI N'BULU BWANA N'LOLO!
YA, YO! N'GAGI N'BULU BWANA M'LOLO!
IÄ! SHUB-NIGGURATH!
SHUB-NIGGURATH
Es la Señora de los Bosques,
incluso.... y las ofrendas de los hombres
de LENG... por lo que desde los abismos
de la noche hasta las vorágines del
espacio, y desde las vorágines del espacio
hasta los abismos de la noche, sean
siempre cantadas las alabanzas del
GRAN CTHULHU, de TSATHOGGUAH, y de
Aquél cuyo nombre no debe ser pronunciado.
Sean siempre cantadas sus alabanzas,
y disfrute siempre de la abundancia
la CABRA NEGRA DE LOS BOSQUES con
su millar de retoños. IÄ! SHUB-NIGGURATH!
Y he aquí que la Señora de los
Bosques, siendo... siete y nueve,
descendió los peldaños de ónix....
le tributa a Aquél que está en la
vorágine del espacio, AZATHOTH, Aquél
de quien nos han enseñado maravillas)...
sobre las alas de la noche más allá
del espacio y mucho más allá del....
Aquel a quien YUGGOTH es el hijo
menor, que rueda solo en el negro
éter al borde del círculo exterior....


NYARLATHOTEP
EL CAOS REPTANTE
...Id entre los hombres y buscad el camino
para que AQUÉL que está en las Vorágines
del espacio lo sepa. A NYARLATHOTEP,
poderoso mensajero, todas las cosas deben
serle reveladas. Y Él adoptará el
semblante humano, la máscara de cera
y el manto que oculta, y vendrá
al mundo de los siete soles
a burlarse.... NYARLATHOTEP,
gran mensajero, que trae extraña
alegría a YUGGOTH a través
del vacío...
SELLO DE NYARLATHOTEP
INVOCACIÓN:
Antes de invocar a otro
Dios, es necesario invocar
primero a NYARLATHOTEP,
puesto que él es su mensajero
N'GAI, N'GHA'GHAA, SHOGGOG,
Y'HAH NYARLA-TO, NYARLA-TO-TEP!
ÏÄ! ÏÄ! NYARLATHOTEP!


CTHULHU
INVOCACIÓN:
¡IÄ! ¡IÄ! ¡CTHULHU FHTAGN!
PH'NGLUI MGLW'NAF CTHULHU
R'LYEH WGAH-NAGL FHTAGN!
¡IÄ-R'LEH! CTHULHU FHTAGN! ¡IÄ! ¡IÄ!
Y sucedió lo que habían anunciado los ANTIGUOS,
que ÉL fue tomado por AQUELLOS a LOS que había
Desafiado, los Cuales le arrojaron al Último
Abismo del Mar y Le dieron por morada
la torre, cubierta de corales y moluscos, que se alzan en las ruinas de R'LYEH
la Ciudad Sumergida, y está sellada por el Signo Ancestral. Mas
ÉL se encolerizó contra Los que así le habían encerrado y su cólera
despertó la de ELLOS, que descendieron sobre ÉL por segunda vez
y le impusieron la semblanza de la Muerte. ÉL ha quedado soñando
en la torre, bajo las aguas, y ELLOS han regresado al lugar de
donde venían, que algunos lo llaman GLYU-VHO y está entre las estrellas.
Desde allí miran a la Tierra cuando el tiempo en que las hojas caen
hasta el tiempo en que el labrador vuelve a sus campos. Y ÉL permanecerá soñando en Su
Casa de R'LYEH, hacia la cual acudieron sus esclavos, nadando y con grandes esfuerzos, y allí
aguardan su despertar, pues ellos carecen de poder para tocar el SIGNO ANCESTRAL y temen su
poder, mas no ignoran que el Ciclo se ha de cumplir y ÉL será libre una vez más
para volver a abrazar la Tierra y hacer de ella SU REINO y gritar su último desafío a
los DIOSES ANCESTRALES. Y a sus hermanos sucedió como a ÉL, que LOS tomaron
AQUELLOS a LOS que habían Desafiado, los CUALES LOS arrojaron al desierto. AQUEL-QUE-
-NO-PUEDE-NOMBRARSE fue lanzado al Espacio Exterior, más allá de las estrellas, y los
OTROS también fueron desterrados y la TIERRA quedó libre de ELLOS. Y LOS-QUE-VINIERON
con apariencias de TORRES DE
FUEGO retornaron al lugar de
donde venían y nadie LOS vió más.
Y en toda la TIERRA vino la paz
y no fue interrumpida. Mas
SUS esclavos se reúnen y llaman
en secreto para liberar a los
PRIMORDIALES, y esperan a que
el propio hombre descubra
los secretos y penetre en lugares
prohibidos, y abra la puerta.
Entonces retornarán ELLOS y en este
Día del Gran Retorno será liberado
CTHULHU de bajo el mar y EL-QUE-
NO-PUEDE-NOMBRARSE vendrá de
Su Ciudad y vendrá SHUB-NIGGURATH
y multiplicará su espanto y NYARLATHOTEP
llevará la Palabra a todos los
PRIMORDIALES y CTHUGHA dejará caer
Su Mano sobre quien se oponga a ÉL
y el idiota demente y ciego de
AZATHOTH se alzará del centro
del Mundo donde todo es Caos y
Destrucción y YOG-SOTHOTH vendrá
con sus esferas y ITHAQUA volverá
a caminar y juntos tomarán posesión
de la Tierra y de cuantos seres
vivos la pueblan y se prepararán
para combatir con los DIOSES ANCESTRALES
SELLO DE CTHULHU
CTHULHU es un monstruo de perfil vagamente antropomórfico,
con cabeza semejante a la de un pulpo cuya cara era una
masa de tentáculos. Un cuerpo con escamas, de aspecto gomoso.
Tremendas garras en manos y pies y alas largas y estrechas detrás...
Surgió babeando y constriñó su verde inmensidad gelatinosa
en el negro portal... Caminaba como una montaña bamboleante.

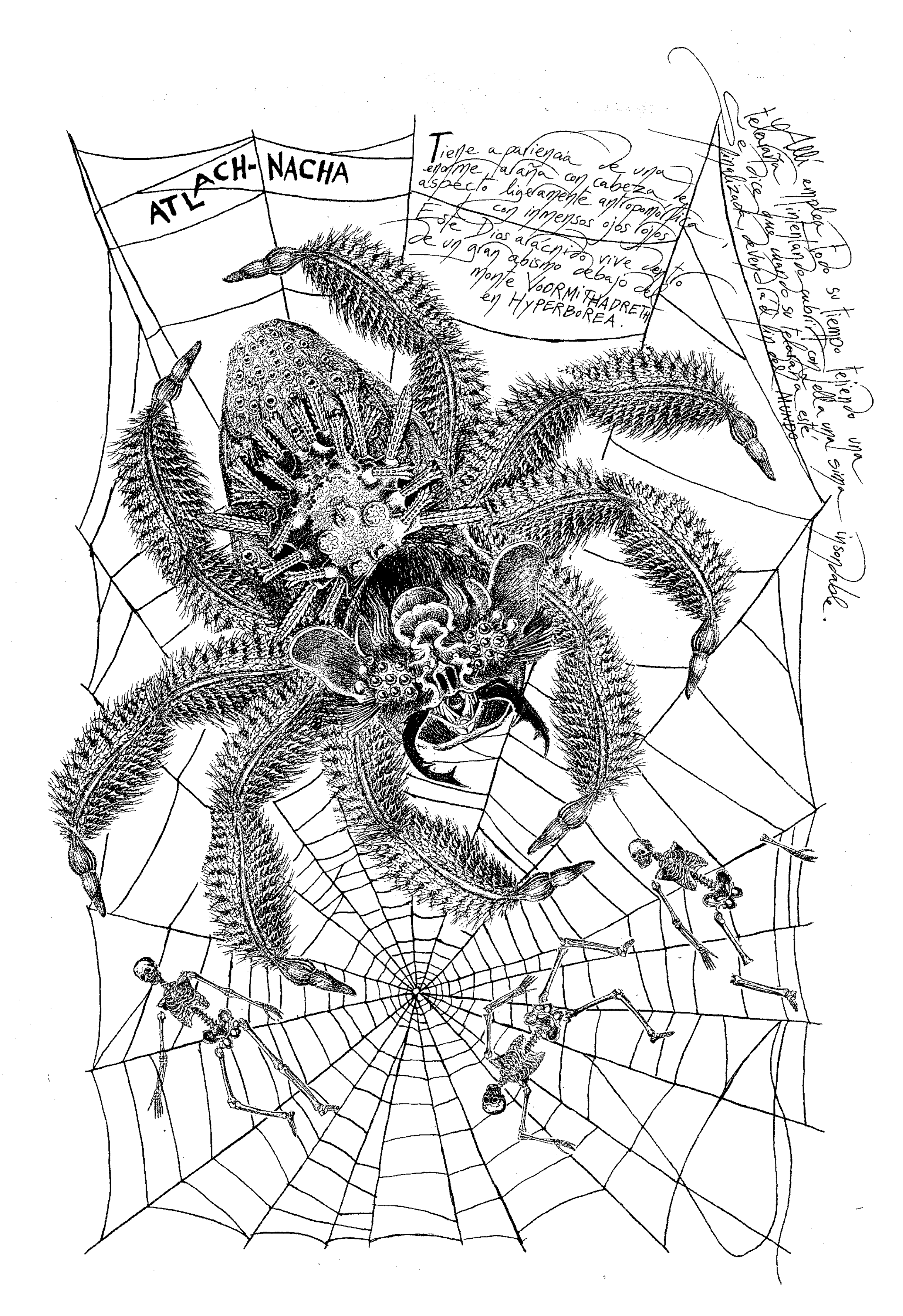

Y'GOLONAC
SELLO DE Y'GOLONAC
Vive bajo tierra entre unas enormes ruinas. Su figura amorfa, abotargada y acéfala, irradia una terrible fluorescencia. Enorme y desnudo, con babeantes bocas en sendas manos, busca neuróticamente y con paso tambaleante, personas pervertidas por el mal y el pecado para poseerlas y posteriormente absorberlas.


Para invocar a CTHUGHA hay que repetir esta
letanía tres veces cuando la estrella FOMALHAUT
está sobre el horizonte:
PH'NGLUI MGLW'NAFH
CTHUGHA FOMALHAUT
N'GHA-GHAA NAF'L THANG!
ÏA! CTHUGHA!
SELLO DE CTHUGHA
CTHUGHA
Su enorme masa de fuego
ardiente cambia continuamente
de forma. Vive en algún lugar
cerca de la estrella de FOMALHAUT.
Los vampiros de fuego son sus fieles
servidores. Se le considera el fuego
elemental. Es uno de los más
oscuros y remotos PRIMIGENIOS.

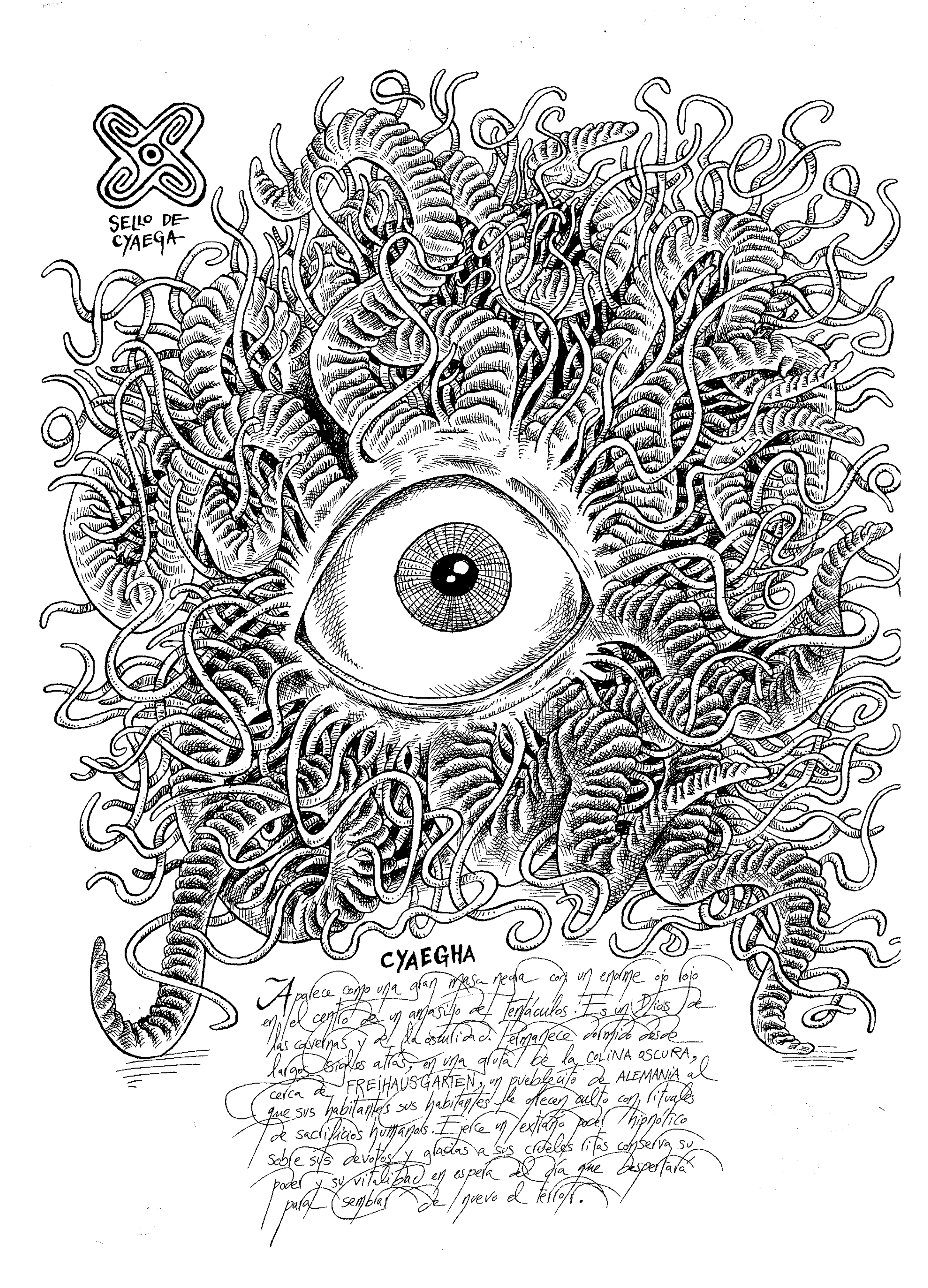

HASTUR
EL INNOMBRABLE
Es Aquél Cuyo Nombre N
Debe Ser Pronunciado.
Viaja a través del espac
Su culto es bastante común
en la TIERRA, y los
abominables TCHO-TCH
son algunos de sus
fieles.
SELLO DE HASTUR

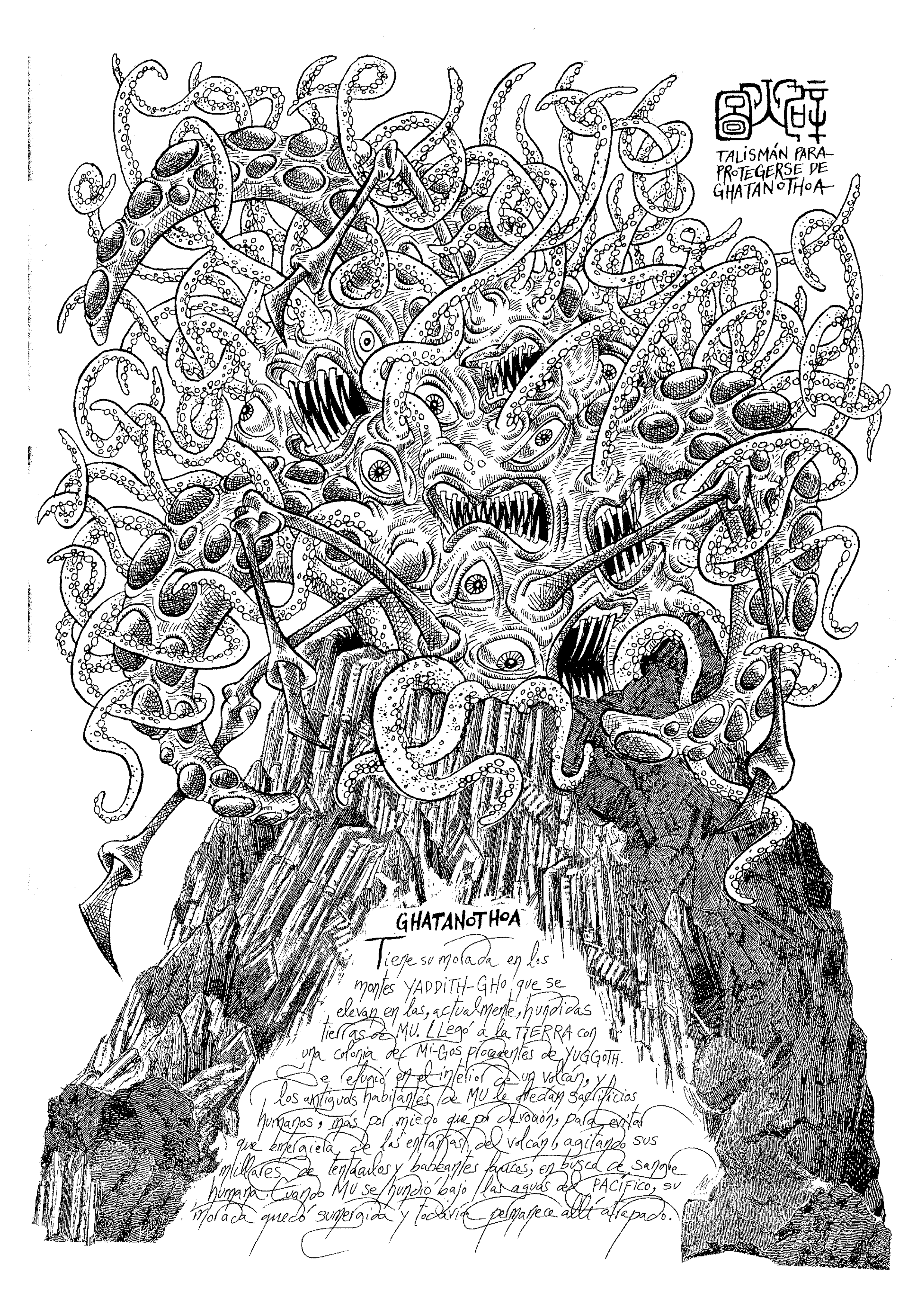

ITHAQUA EL WENDIGO
EL QUE CAMINA EN EL VIENTO
Acecha en los yermos, siguiendo a los viajeros y llevándoselos consigo. A sus víctimas se les encuentra meses o semanas después, medio enterrados como si hubiesen caído de una gran altura, faltándoles partes importantes del cuerpo, congelados y el rostro contraído con expresiones de haber sufrido un inmenso dolor.
TALISMÁN PROTECTOR DURANTE LOS VIAJES

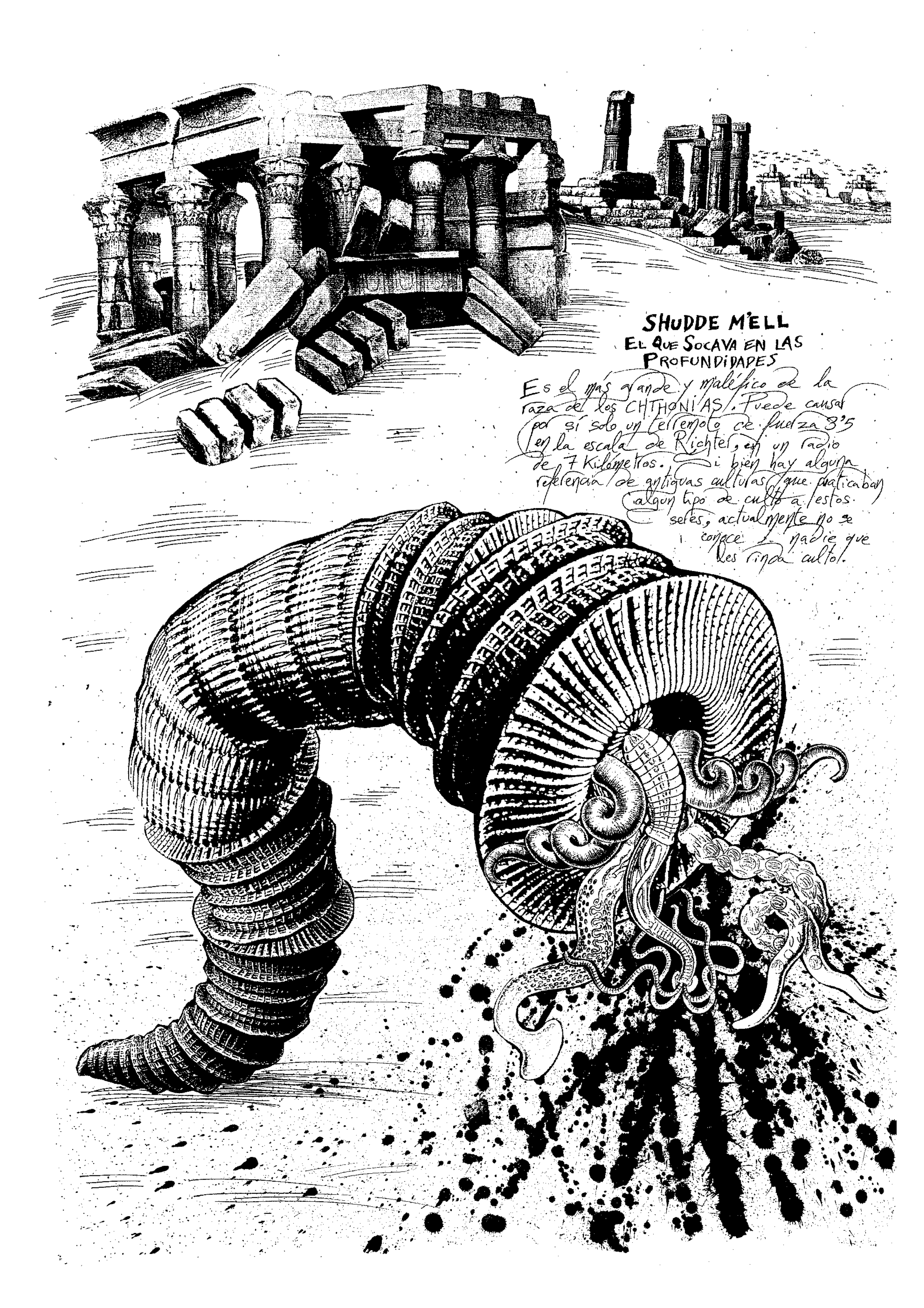

ZHAR
LA OBSCENIDAD GEMELA
La casa acurrucada en el crepúsculo
verdoso era una masa viviente y horrorosa
estremecida. Una horrible montaña de piel
sensible y temblorosa, cuyos tentáculos, a
considerable distancia desde el interior de la
caverna subterránea, emitían un extraño zumbido,
mientras de las entrañas del cuerpo de la criatura
salía un aullido extraño y horripilante. No sabía
decirse si eran dos seres idénticamente titánicos
o era el mismo ser conectado por larguísimos
tentáculos. Actualmente se
encuentra en una ciudad
muerta enterrada
bajo la llanura
SUNG en
CHINA.

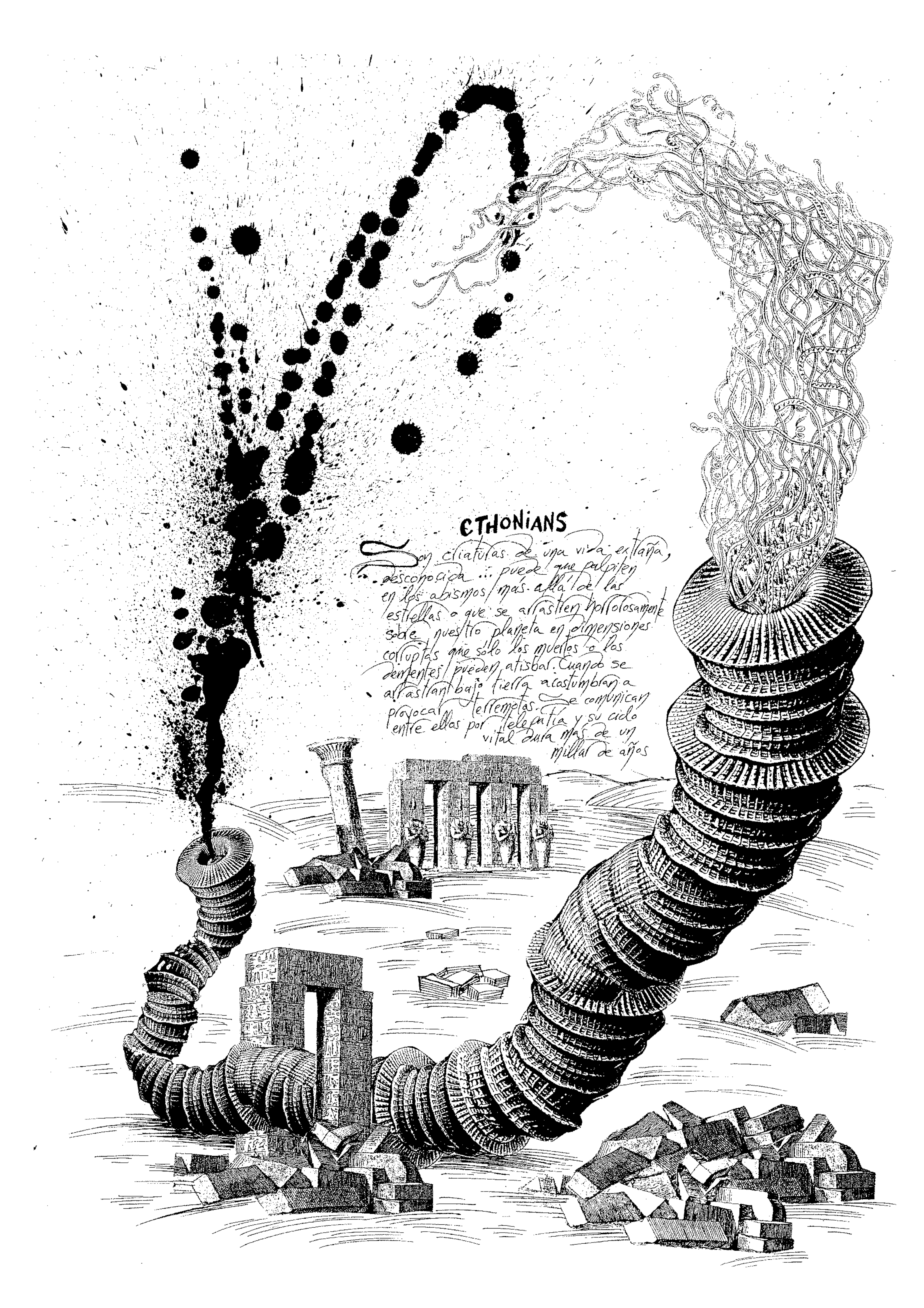

ATLACH-NACHA
Tiene apariencia de una enorme araña con cabeza de aspecto ligeramente antropomórfica con inmensos ojos rojos.
Este Dios arácnido vive dentro de un gran abismo debajo del monte VOORMITHADRETH en HYPERBOREA.
Allí emplea todo su tiempo tejiendo una telaraña, intentando cubrir con ella una sima insondable.
Se dice que cuando su telaraña esté finalizada, devendrá el fin del MUNDO.

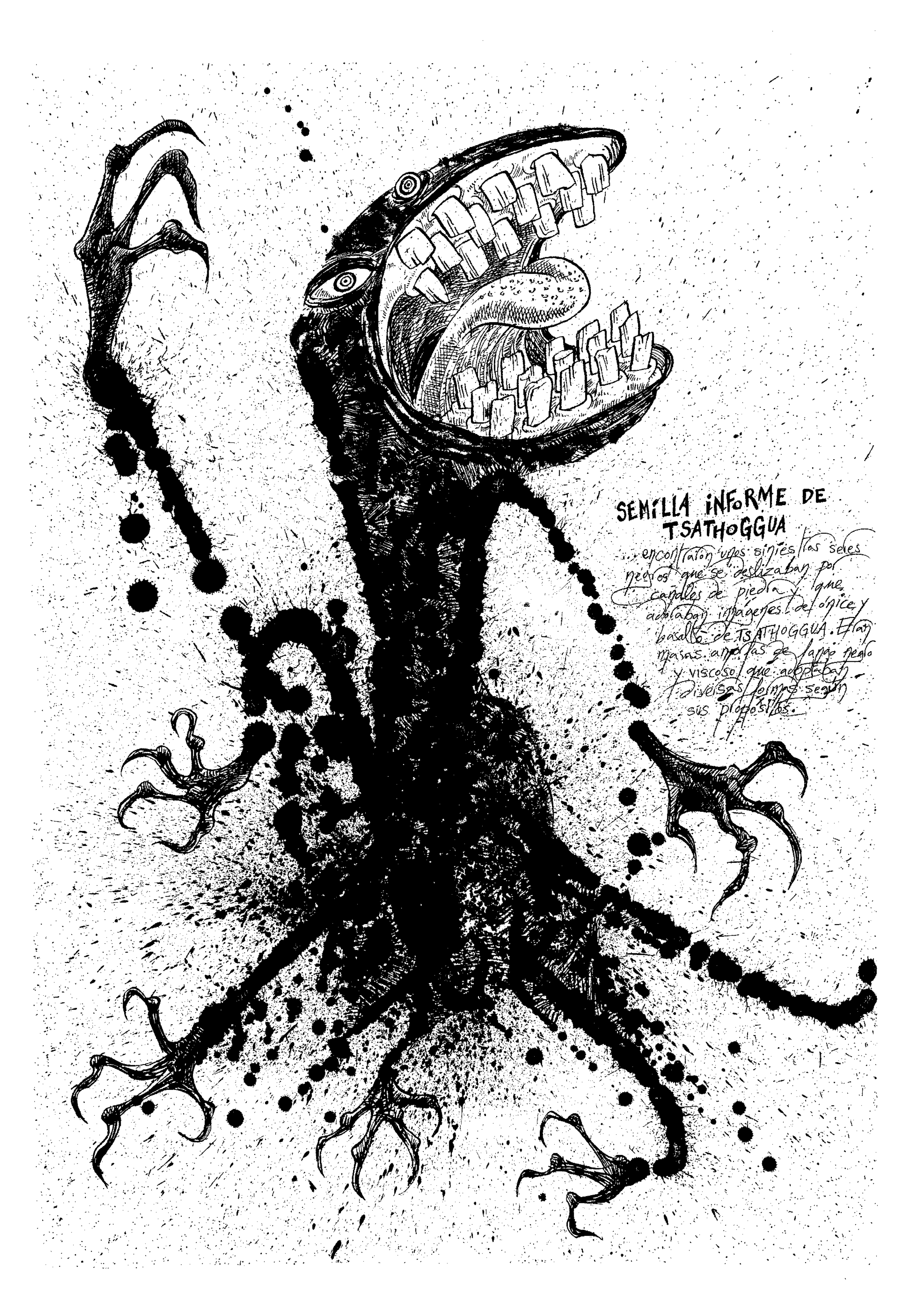

ZOTH-OMMOG
Sobre su cuerpo cónico sobresalen cuatro gruesos tentáculos dispuestos
como una estrella de mar. De su cabeza de lagarto
sale una agitada masa de tentáculos que no cesan de
serpentear. Se manifiesta con la ayuda de las
estatuas que lo representan, llamando a los humanos
a través de sus sueños. Cuando una persona
posee una de sus estatuas, Él aparece
en sus sueños con visiones que glorifican
a ZOTH-OMMOG. De esta manera consigue
nuevos adeptos a su abominable culto.
SELLO DE
ZOTH-OMMOG


SELLO DE CYAEGA
CYAEGHA
Aparece como una gran masa negra con un enorme ojo rojo
en el centro de un amasijo de tentáculos. Es un Dios de
las cavernas y de la oscuridad. Permanece dormido desde
largos siglos atrás, en una gruta de la COLINA OSCURA,
cerca de FREIHAUSGARTEN, un pueblecito de ALEMANIA al
que sus habitantes sus habitantes le ofrecen culto con rituales
de sacrificios humanos. Ejerce un extraño poder hipnótico
sobre sus devotos y gracias a sus crueles ritos conserva su
poder y su vitalidad en espera del día que despertará
para sembrar de nuevo el terror.


TALISMÁN PARA PROTEGERSE DE GHATANOTHOA
GHATANOTHOA
Tiene su morada en los montes YADDITH-GHO que se elevan en las, actualmente, hundidas tierras de MU. LLegó a la TIERRA con una colonia de MI-GOS procedentes de YUGGOTH. Se refugió en el interior de un volcán, y los antiguos habitantes de MU le ofrecían sacrificios humanos, más por miedo que por devoción, para evitar que emergiera de las entrañas del volcán, agitando sus millares de tentáculos y babeantes fauces, en busca de sangre humana. Cuando MU se hundió bajo las aguas del PACÍFICO, su morada quedó sumergida y todavía permanece allí atrapado.


SHUDDE M'ELL
EL QUE SOCAVA EN LAS PROFUNDIDADES
Es el más grande y maléfico de la raza del los CHTHONIAS. Puede causar por sí solo un terremoto de fuerza 8'5 en la escala de Richter, en un radio de 7 Kilómetros. Si bien hay alguna referencia de antiguas culturas que praticaban algun tipo de culto a estos seres, actualmente no se conoce a nadie que les rinda culto.


CTHONIANS
Son criaturas de una vida extraña,
desconocida ... puede que palpiten
en los abismos más allá de las
estrellas o que se arrastren horrorosamente
sobre nuestro planeta en dimensiones
corruptas que sólo los muertos o los
dementes pueden atisbar. Cuando se
arrastran bajo tierra acostumbran a
provocar terremotos. Se comunican
entre ellos por telepatía y su ciclo
vital dura más de un
millar de años


SEMILLA INFORME DE TSATHOGGUA
...encontraron unos siniestros seres
negros que se deslizaban por
canales de piedra y que
adoraban imágenes de ónice y
basalto de TSATHOGGUA. Eran
masas amorfas de fango negro
y viscoso que adoptaban
diversas formas según
sus propósitos.

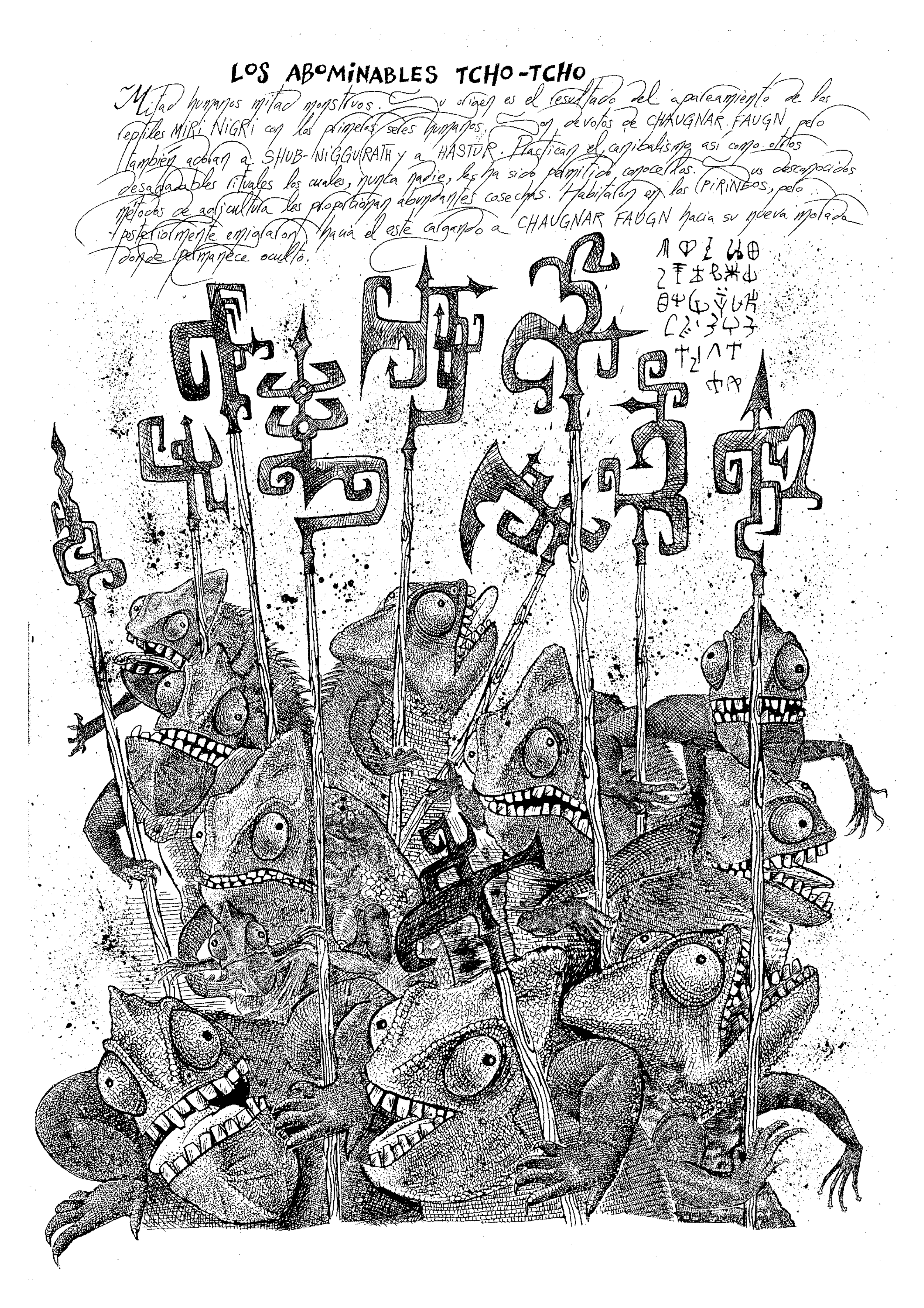

SELLO DE TSATHOGGUA
fragmento de su ritual:
N'GGAH-KTHN-Y'HHU!
CTHUA T'LH GUP R'LHOB
G'TH'GG IGH THOK!
G'LLH-YA, TSATHOGGUA!
Y'KN'NH, TSATHOGGUA!
TSATHOGGUA
Habita en el golfo negro de N'KAI, donde llegó procedente de Saturno. Su cuerpo robusto de batracio peludo con cabeza de sapo y orejas de murciélago, sonrie sarcásticamente con una enorme y ancha boca abarrotada de ávidos dientes. Siempre mantiene los ojos semicerrados simulando dormir, a la espera de comer a las víctimas que sus fieles le ofrecen en sacrificio.

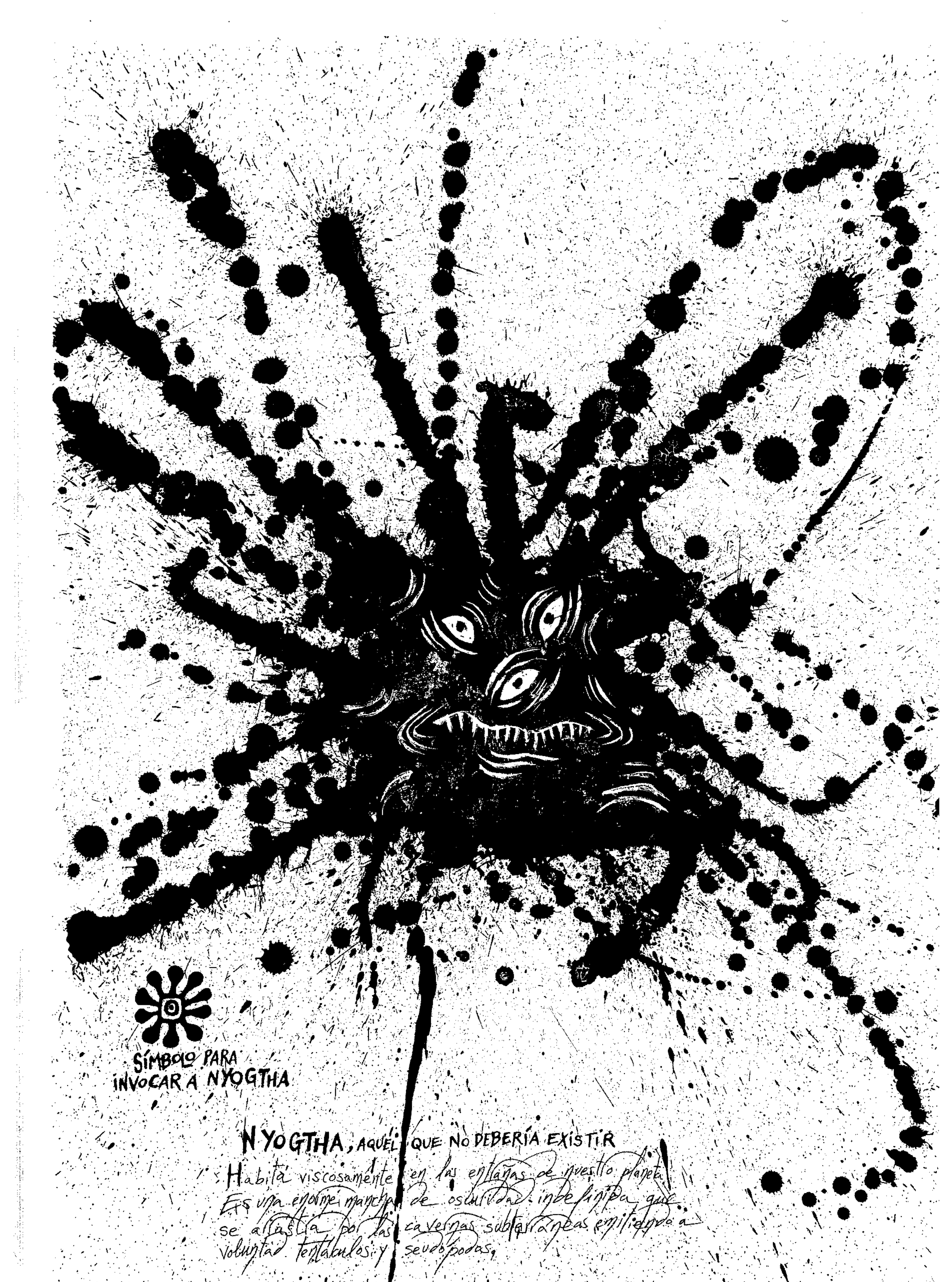
CHAUGNAR- FAUGN

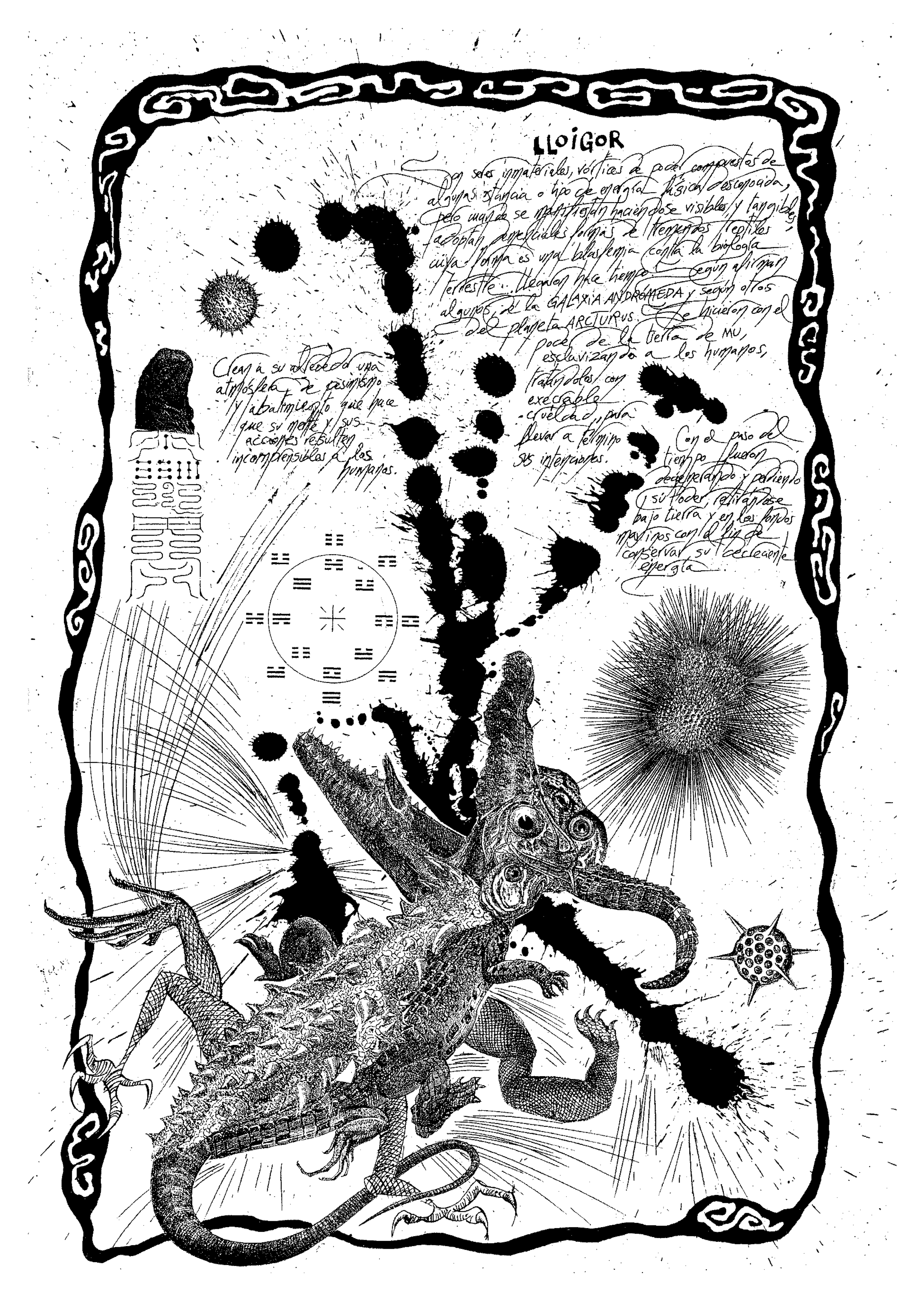
Esta hipadimensional criatura tiene un repulsivo parecido a un elefante con cabeza humana. Pasa la mayor parte del tiempo inmóvil, dentro de una caverna de la MESETA DE TSANG, y sólo cambia de posición para devorar a las víctimas que le ofrecen en sacrificio.
Cuando vino a la TIERRA, la forma más avanzada de vida en este planeta eran los anfibios. Decidió tener una raza de servidores y usó el tejido de estos anfibios para crear los MIRI NIGRI. Pasados muchos EVOS, éstos se apalearon con los primeros humanos y crearon una híbrida raza de enanos conocida como los abominables TCHO-TCHO.

SELLO DE CHAUGNAR' FAUGN

Una profecía dice que un día vendrá que un BLANCO ACÓLITO se lo llevará a una lejana y nueva tierra, y en esta nueva tierra podrá comer hasta devorar el universo entero.


LOS ABOMINABLES TCHO-TCHO
Mitad humanos mitad monstruos. Su origen es el resultado del apareamiento de los reptiles MIRI NIGRI con los primeros seres humanos. Son devotos de CHAUGNAR FAUGN pero también adoran a SHUB-NIGGURATH y a HASTUR. Practican el canibalismo así como otros desagradables rituales los cuales, nunca nadie, les ha sido permitido conocerlos. Sus desconocidos métodos de agricultura les proporcionan abundantes cosechas. Habitaron en los PIRINEOS, pero posteriormente emigraron hacia el este cargando a CHAUGNAR FAUGN hacia su nueva morada donde permanece oculto.


SÍMBOLO PARA
INVOCAR A NYOGTHA
NYOGTHA, AQUEL QUE NO DEBERÍA EXISTIR
Habita viscosamente en las entrañas de nuestro planeta.
Es una enorme mancha de oscuridad indefinida que
se arrastra por las cavernas subterráneas emitiendo a
voluntad tentáculos y seudópodas.


LLOIGOR
Son seres inmateriales, vórtices de poder compuestos de
alguna sustancia o tipo de energía física desconocida,
pero cuando se manifiestan haciéndose visibles y tangibles
adoptan superficiales formas de tremendos reptiles
cuya forma es una blasfemia contra la biología
terrestre... Llegaron hace tiempo según afirman
algunos, de la GALAXIA ANDRÓMEDA y según otros
del planeta ARCTURUS. Se hicieron con el
poder de la tierra de MU,
esclavizando a los humanos,
tratándolos con
execrable
crueldad, para
llevar a término
sus intenciones.
Crean a su alrededor una
atmósfera de pesimismo
y abatimiento que hace
que su mente y sus
acciones resulten
incomprensibles a los
humanos.
Con el paso del
tiempo fueron
degenerando y perdiendo
su poder, retirándose
bajo tierra y en los fondos
marinos con el fin de
conservar su decreciente
energía.


DAGÓN y MADRE HYDRA
Son PROFUNDOS de tremendas dimensiones. Quienes los han visto aseguran que miden más de seis metros. Son adorados por los PROFUNDOS y algunos moradores costeros. A pesar de estar todavía muy activos en determinadas costas, se les ve con muy escasa frecuencia.
SELLO DE DAGÓN y MADRE HYDRA

Metamorfosis (o degeneración) de persona normal a profundo

fig. 1

fig. 2

fig. 3

fig. 4

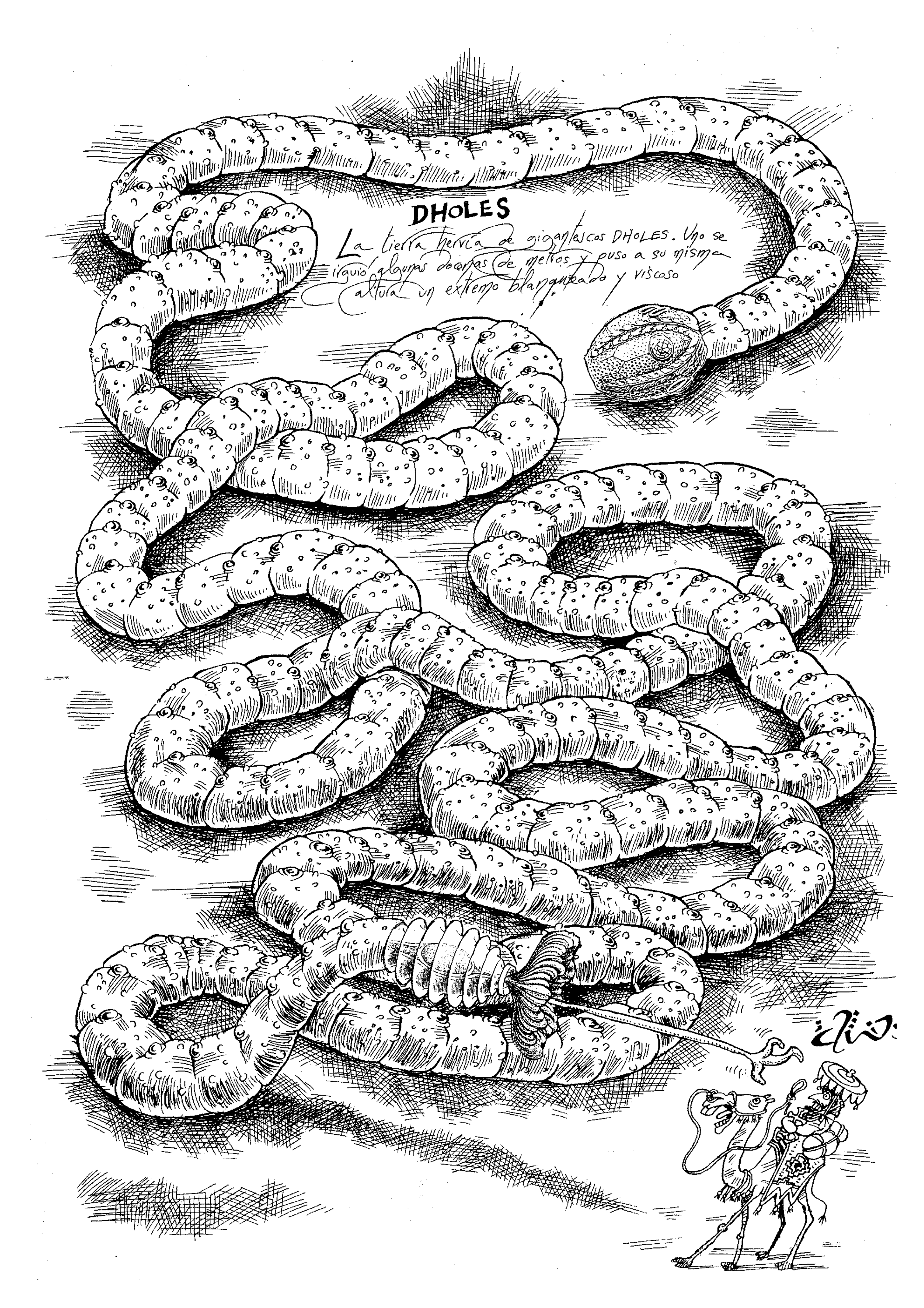
PROFUNDOS

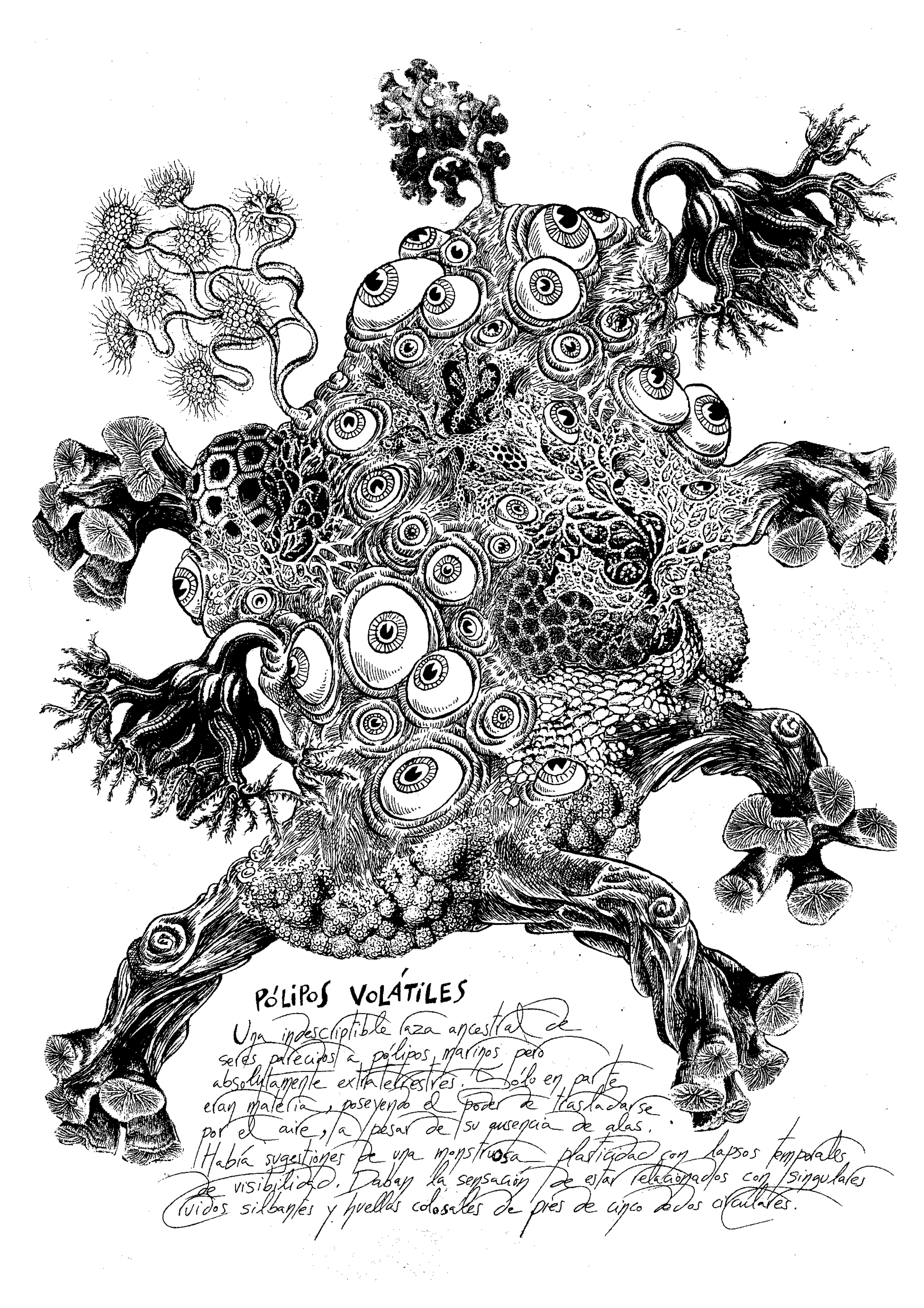
Creo que su color predominante era un verde grisáceo, aunque tenían el abdomen blanquecino. Eran brillantes y resbaladizos, pero su espina dorsal era escamosa. Sus formas eran vagamente antropoides, mientras que su cabeza era de pez, con ojos grandes y saltones que nunca parpadeaban. A los lados del cuello tenían agallas palpitantes, y sus zarpas poseían membranas interdigitales. Andaban de forma irregular, a veces erguidos y otras veces a cuatro patas... Sus voces croantes, aullantes... poseían todos los matices oscuros de expresión que les faltaba a sus caras.... Eran las blasfemas ranas-peces del designio innominado, vivo y horrible

cráneo de persona normal.

cráneo de profundo.

Innsmouth

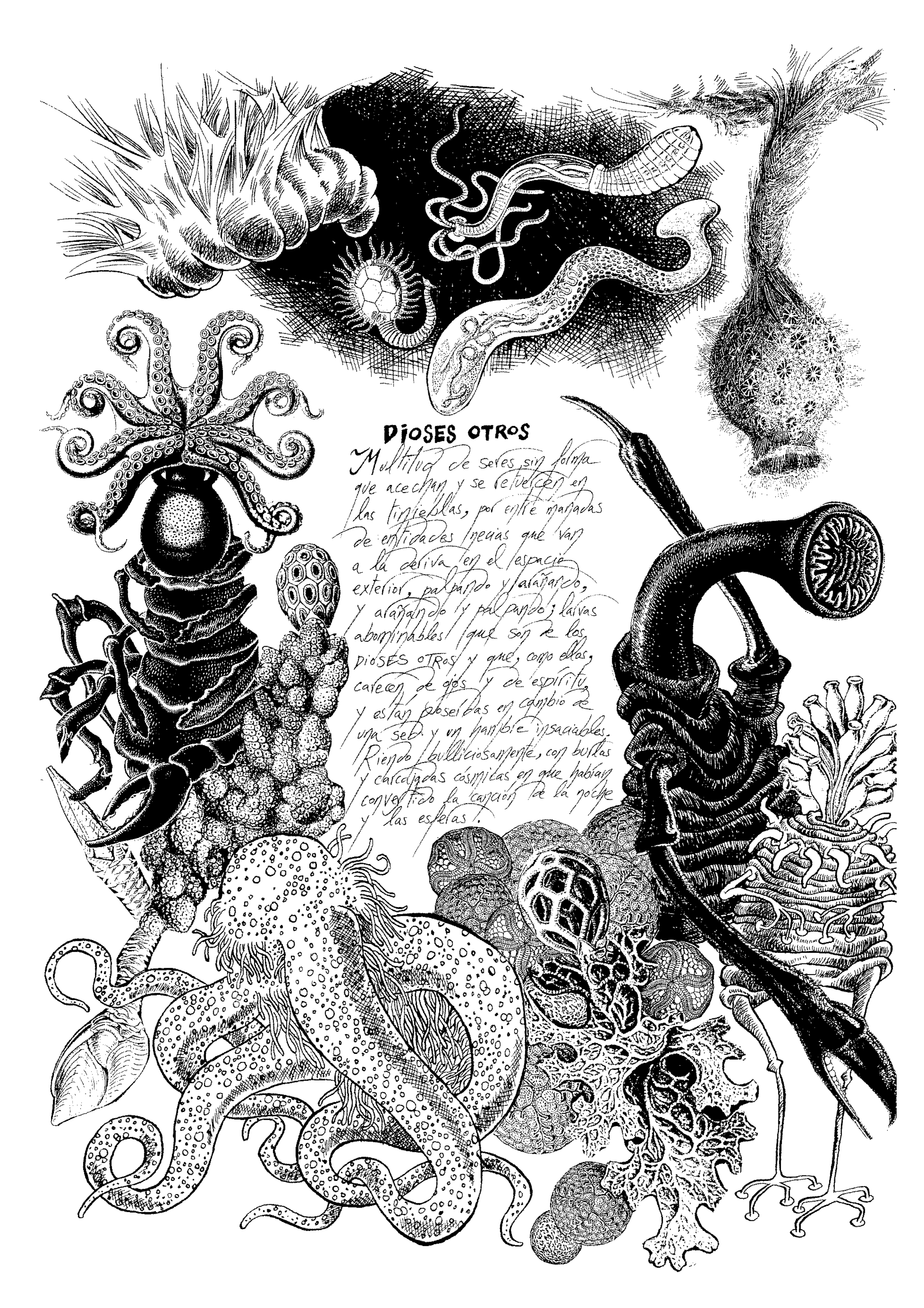

DHOLES
La tierra hervía de gigantescos DHOLES. Uno se
irguió algunas docenas de metros y puso a su misma
altura un extremo blanquecado y viscoso

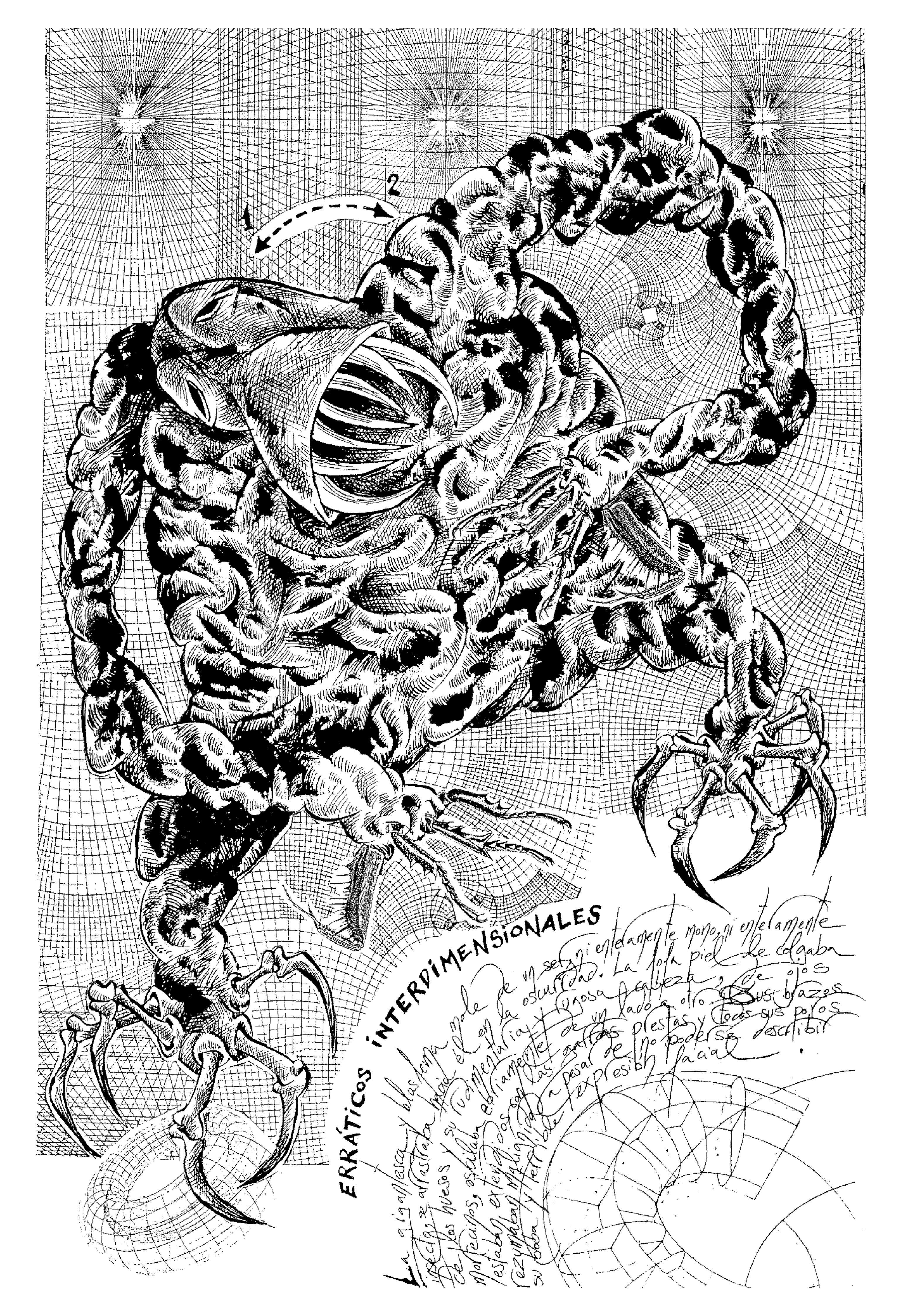

PÓLIPOS VOLÁTILES
Una indescriptible raza ancestral de
seres parecidos a pólipos marinos pero
absolutamente extraterrestres. Sólo en parte
eran materia, poseyendo el poder de trasladarse
por el aire, a pesar de su ausencia de alas.
Había sugestiones de una monstruosa plasticidad con lapsos temporales
de visibilidad. Daban la sensación de estar relacionados con singulares
ruidos silbantes y huellas colosales de pies de cinco dedos circulares.

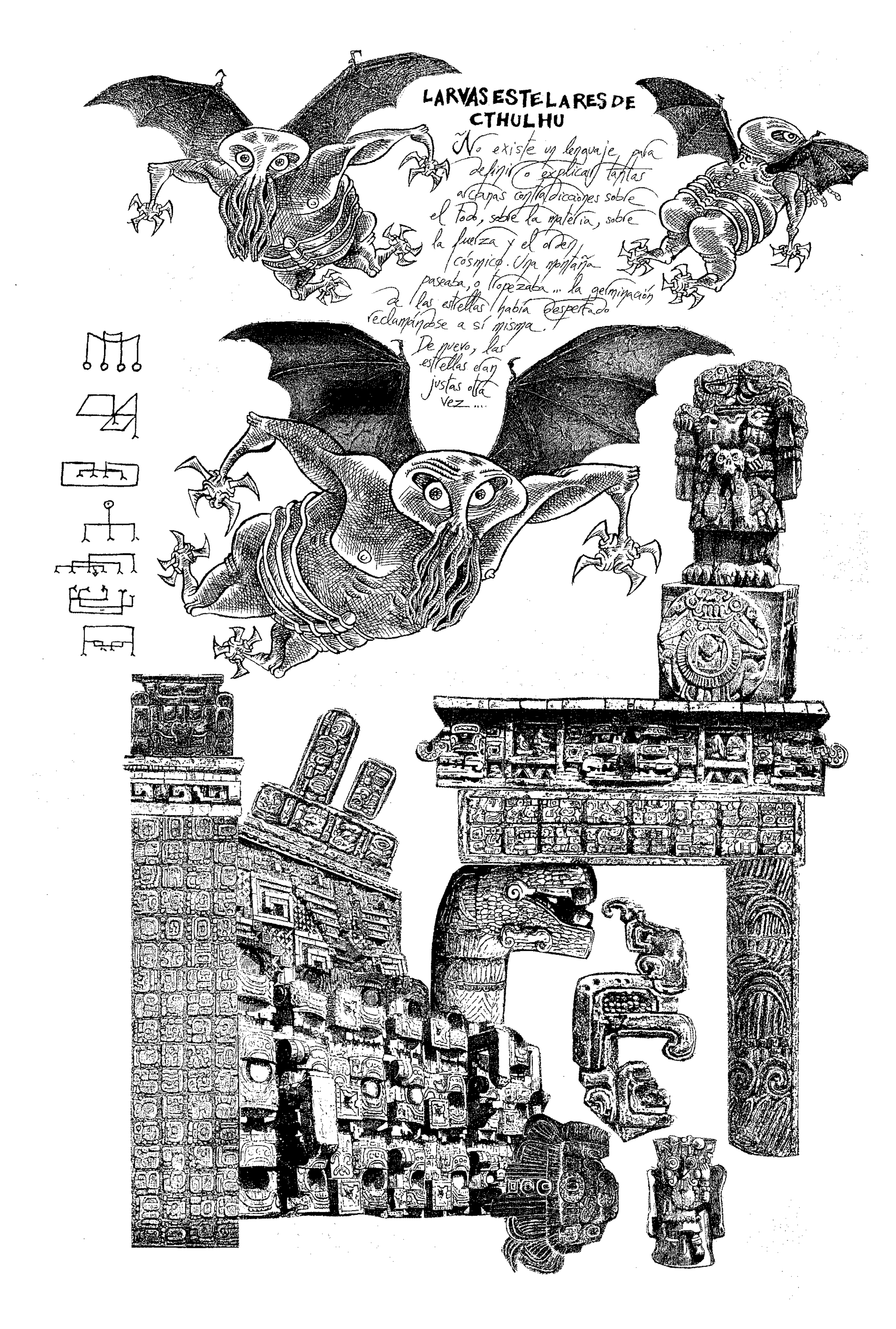

LOS PERROS DE TÍNDALOS.
Son inmortales y habitan en los ÁNGULOS del TIEMPO. Se filtran por los ángulos y persiguen a sus víctimas a través del tiempo y el espacio. ¡Son flacos y sedientos! –gritó– Todo el mal del universo se ha concentrado en sus cuerpos flacos y hambrientos ¿Pero tenían cuerpo? Sólo los vi durante un instante, y no puedo estar seguro...

fig. 1

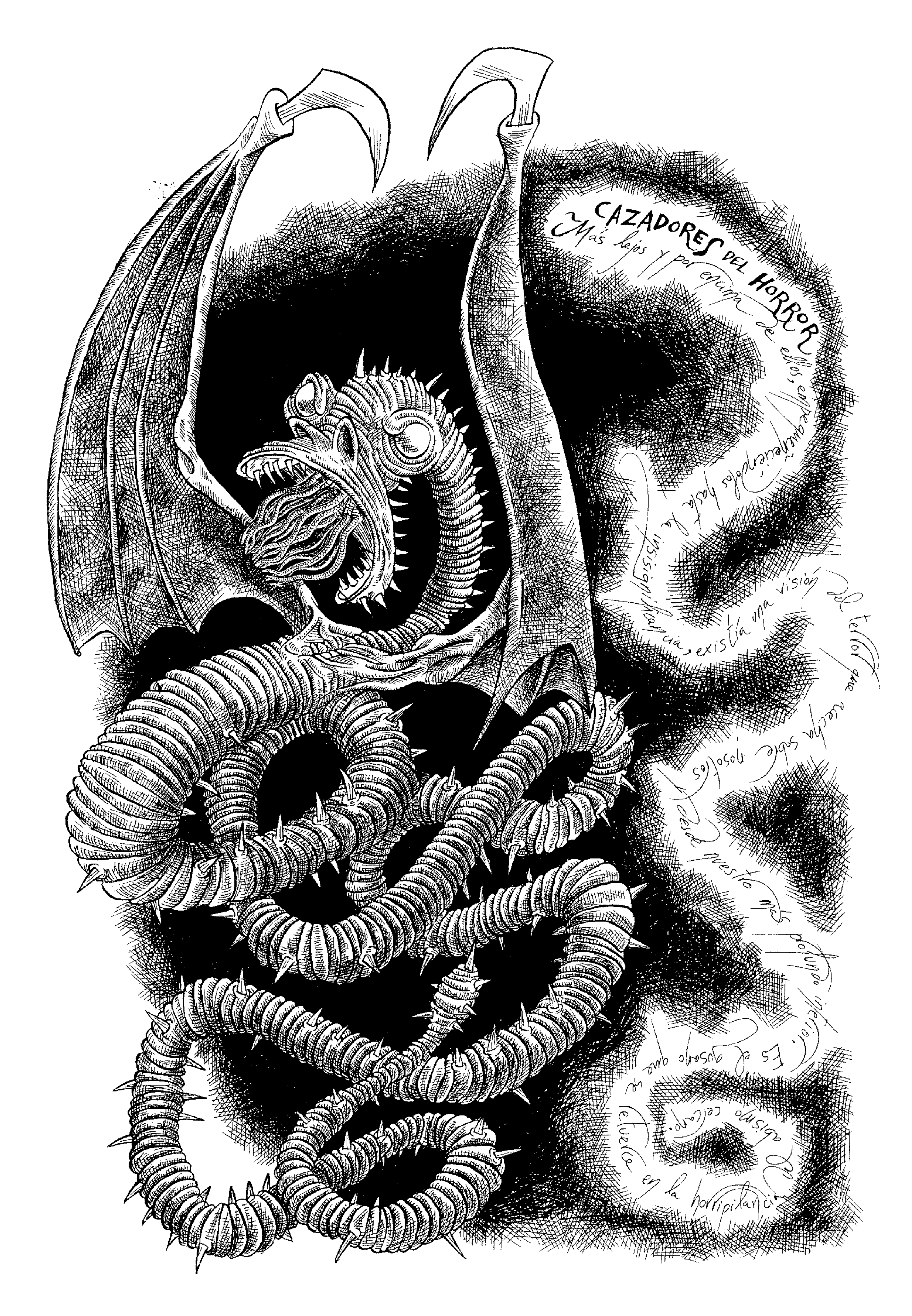

GNOPH-KEH,
... el cuerno afilado de la mitica bestia peluda
de GROENLANDIA, que a veces camina sobre dos patas,
a veces sobre cuatro ... y a veces sobre seis.
fig. 2
fig. 3

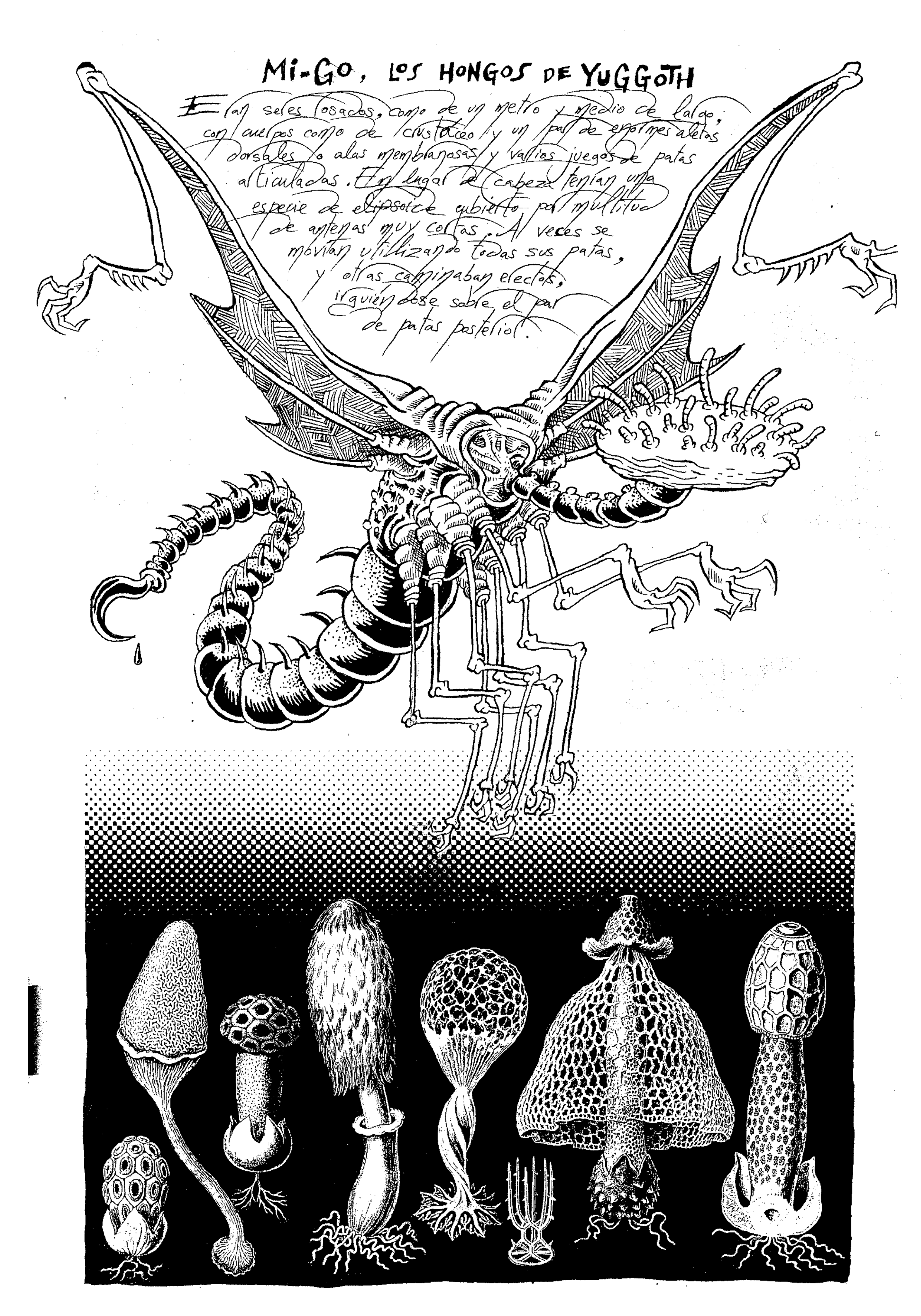

DIOSES OTROS
Multitud de seres sin forma
que acechan y se retuercen en
las tinieblas, por entre manadas
de entidades necias que van
a la deriva en el espacio
exterior, palpando y arañando,
y arañando y palpando; larvas
abominables que son de los
DIOSES OTROS y que, como ellos,
carecen de ojos y de espíritu,
y están poseídas en cambio de
una sed y un hambre insaciables.
Riendo bulliciosamente, con burlas
y carcajadas cósmicas en que habían
convertido la canción de la noche
y las estrellas.

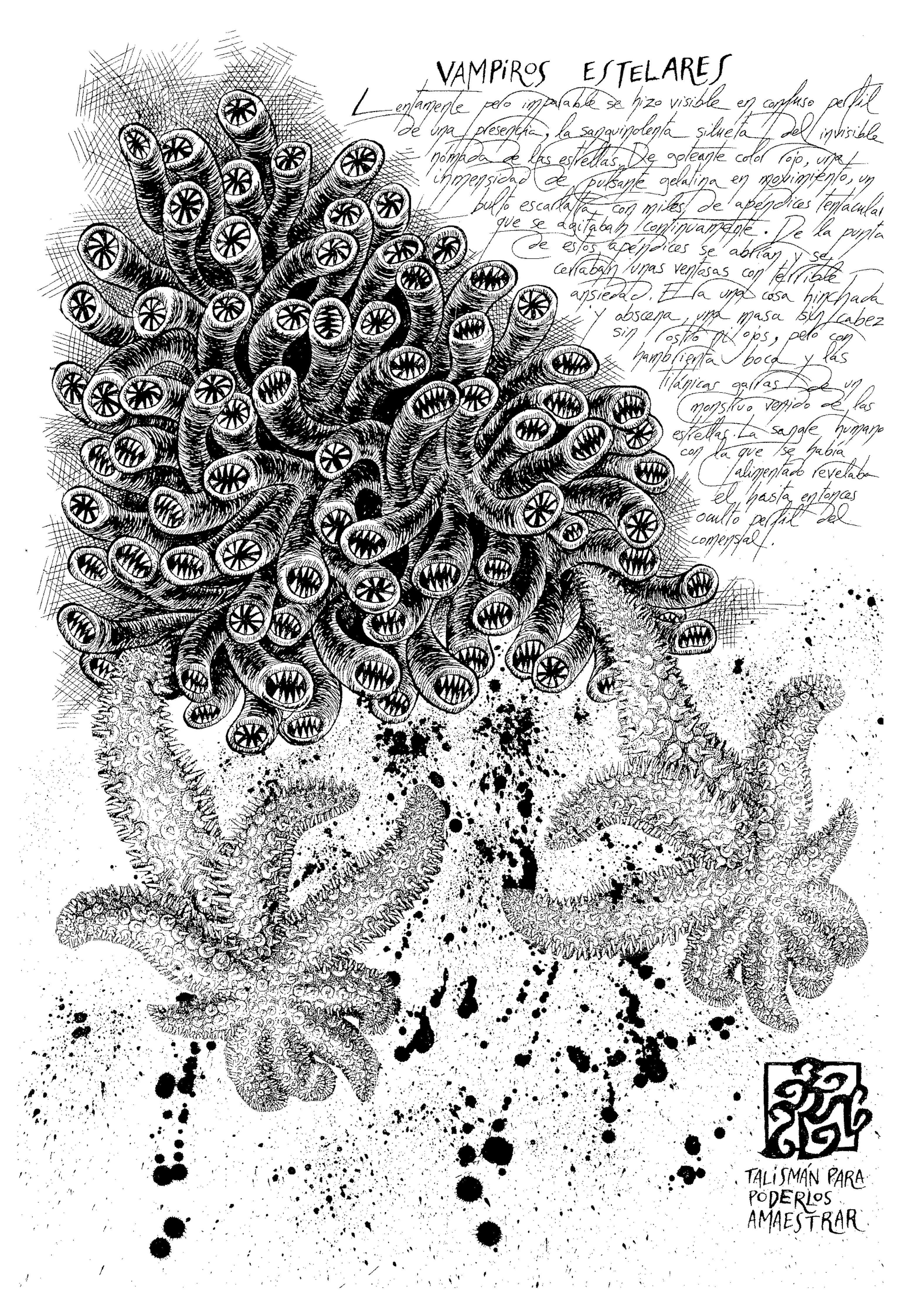

1
2
ERRÁTICOS INTERDIMENSIONALES
La gigantesca y blasfema mole de un ser, ni enteramente mono, ni enteramente
insecto, se arrastraba hacia él en la oscuridad. La floja piel le colgaba
de los huesos y su rudimentaria y rugosa cabeza, de ojos
mortecinos, oscilaba ebriamente de un lado a otro. Sus brazos
estaban extendidos con las garras prestas y todos sus poros
rezumaban malignidad a pesar de no poderse describir
su odiosa y terrible expresión facial.

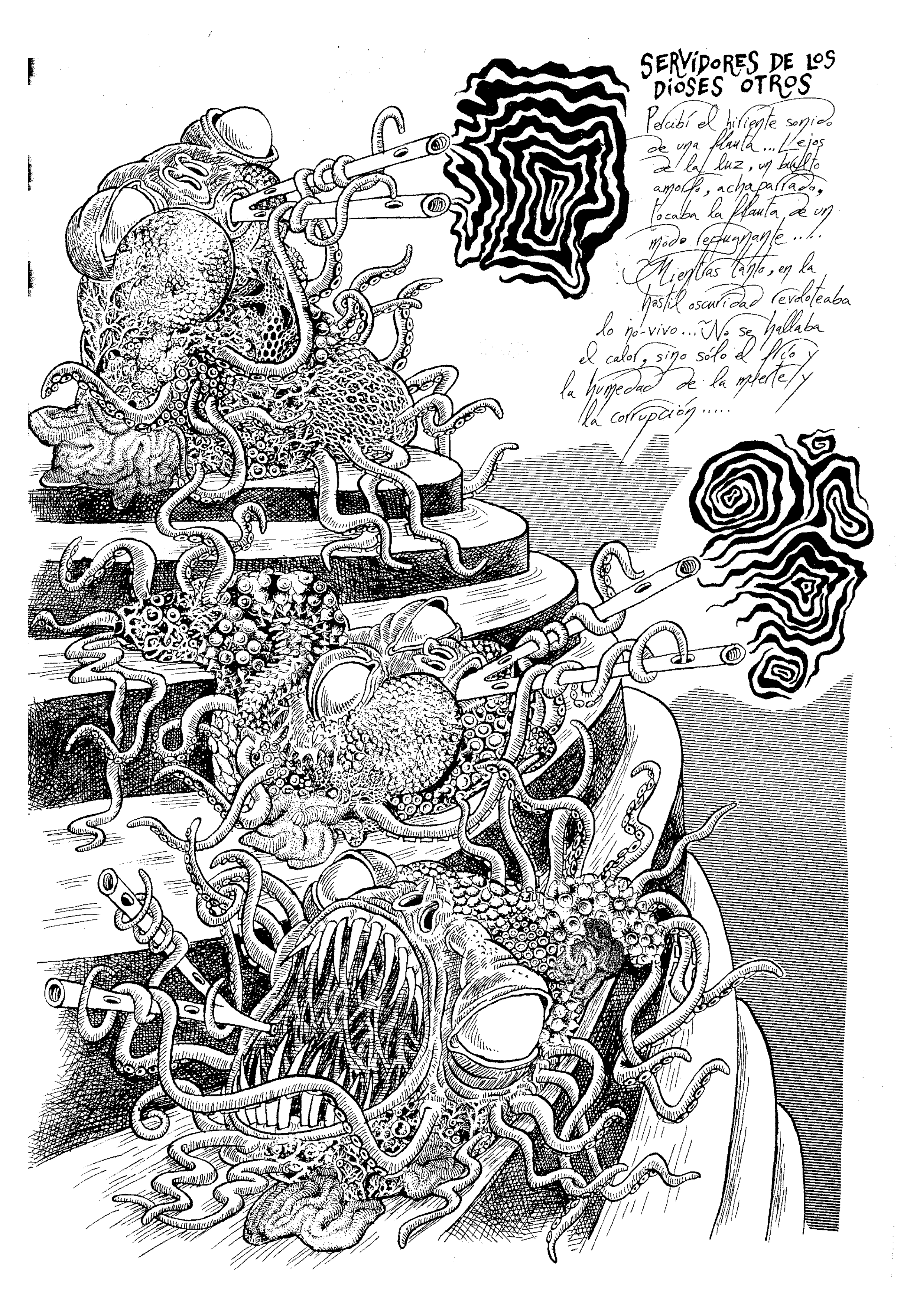

LARVAS ESTELARES DE CTHULHU
"No existe un lenguaje para definir o explicar tantas arcanas contradicciones sobre el Todo, sobre la materia, sobre la fuerza y el orden cósmico. Una montaña paseaba, o tropezaba... la germinación de las estrellas había despertado reclamándose a sí misma.
De nuevo, las estrellas eran justas otra vez...

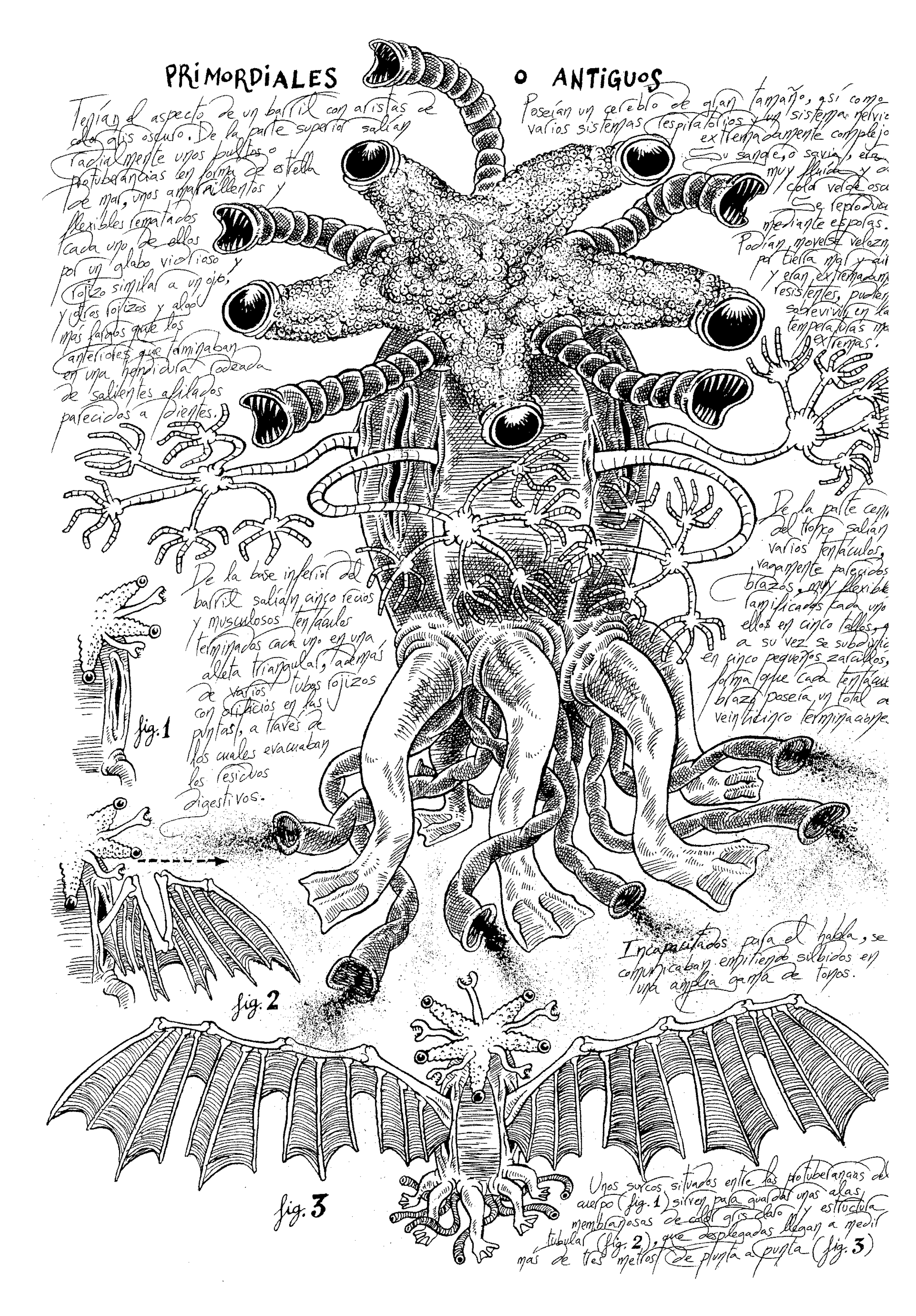

BYAKHEE
...Allí aleteaba rítmicamente una
horda de híbridos alados, mansos y
entrenados. No eran ni cuervos ni topos,
ni buitres ni hormigas, ni seres humanos
descompuestos, sino algo que no
puedo ni debo recordar
SÍMBOLO PARA INVOCAR
A UN BYAKHEE Y
UTILIZARLO DE MONTURA

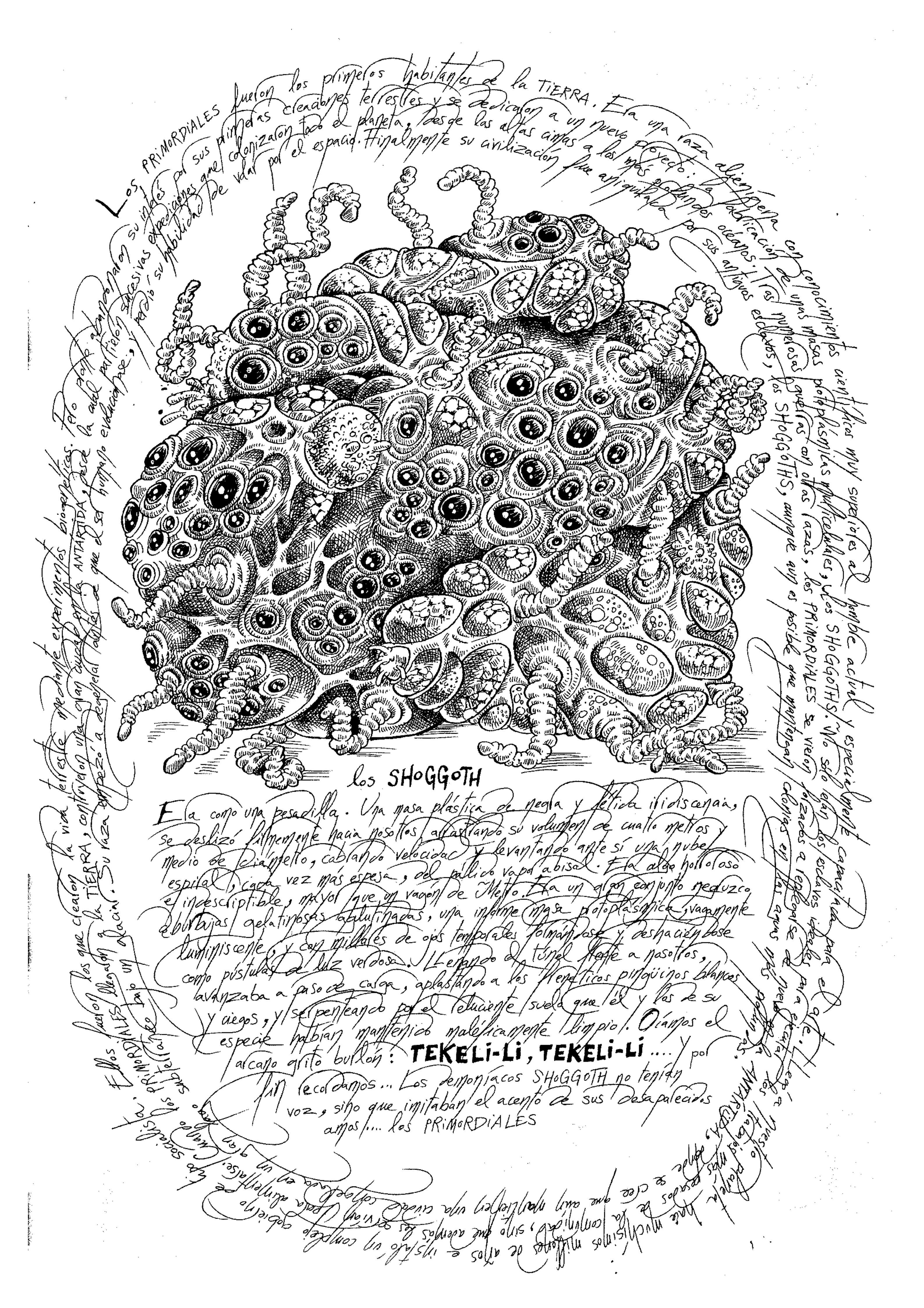

CAZADORES DEL HORROR
Más lejos y por encima de ellos, empequeñecidos hasta la insignificancia, existía una visión del terror que acecha sobre nosotros desde nuestro más profundo interior. Es el gusano que se retuerce en la horripilancia del abismo cercano.

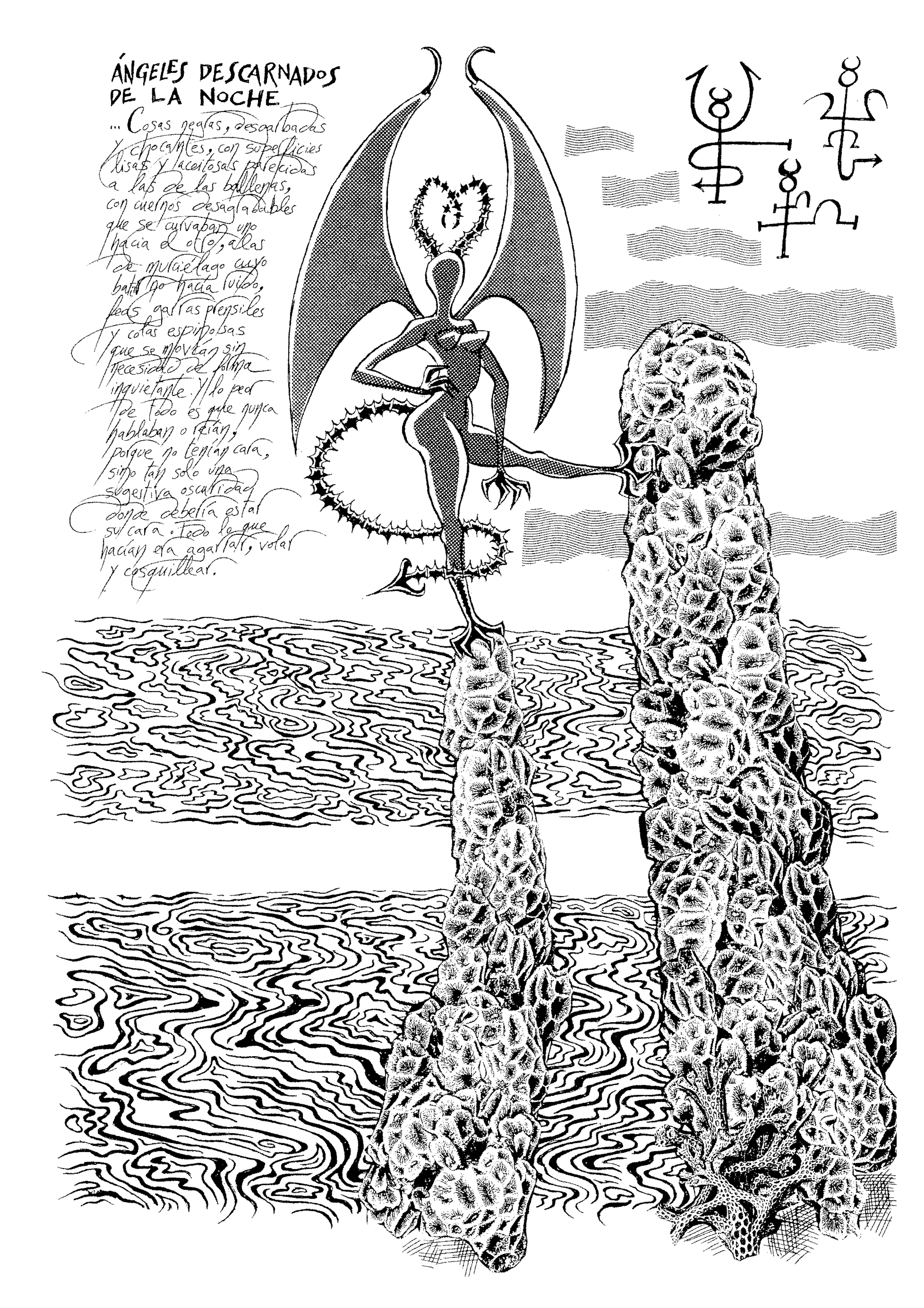

MI-GO, LOS HONGOS DE YUGGOTH
Eran seres rosados, como de un metro y medio de largo,
con cuerpos como de crustáceo y un par de enormes aletas
dorsales o alas membranosas y varios juegos de patas
articuladas. En lugar de cabeza tenían una
especie de elipsoide cubierto por multitud
de antenas muy cortas. A veces se
movían utilizando todas sus patas,
y otras caminaban erectos,
irguiéndose sobre el par
de patas posterior.


VAMPIROS ESTELARES
Lentamente pero imparable se hizo visible en confuso perfil
de una presencia, la sanguinolenta silueta del invisible
nómada de las estrellas. De goteante color rojo, una
inmensidad de pulsante gelatina en movimiento, un
bulto escarlata con miles de apéndices tentacular
que se agitaban continuamente. De la punta
de estos apéndices se abrían y se
cerraban unas ventosas con terrible
ansiedad. Era una cosa hinchada
y obscena, una masa sin cabez
sin rostro ni ojos, pero con
hambrienta boca y las
titánicas garras de un
monstruo venido de las
estrellas. La sangre humana
con la que se había
alimentado revelaba
el hasta entonces
oculto perfil del
comensal.
TALISMÁN PARA
PODERLOS
AMAESTRAR

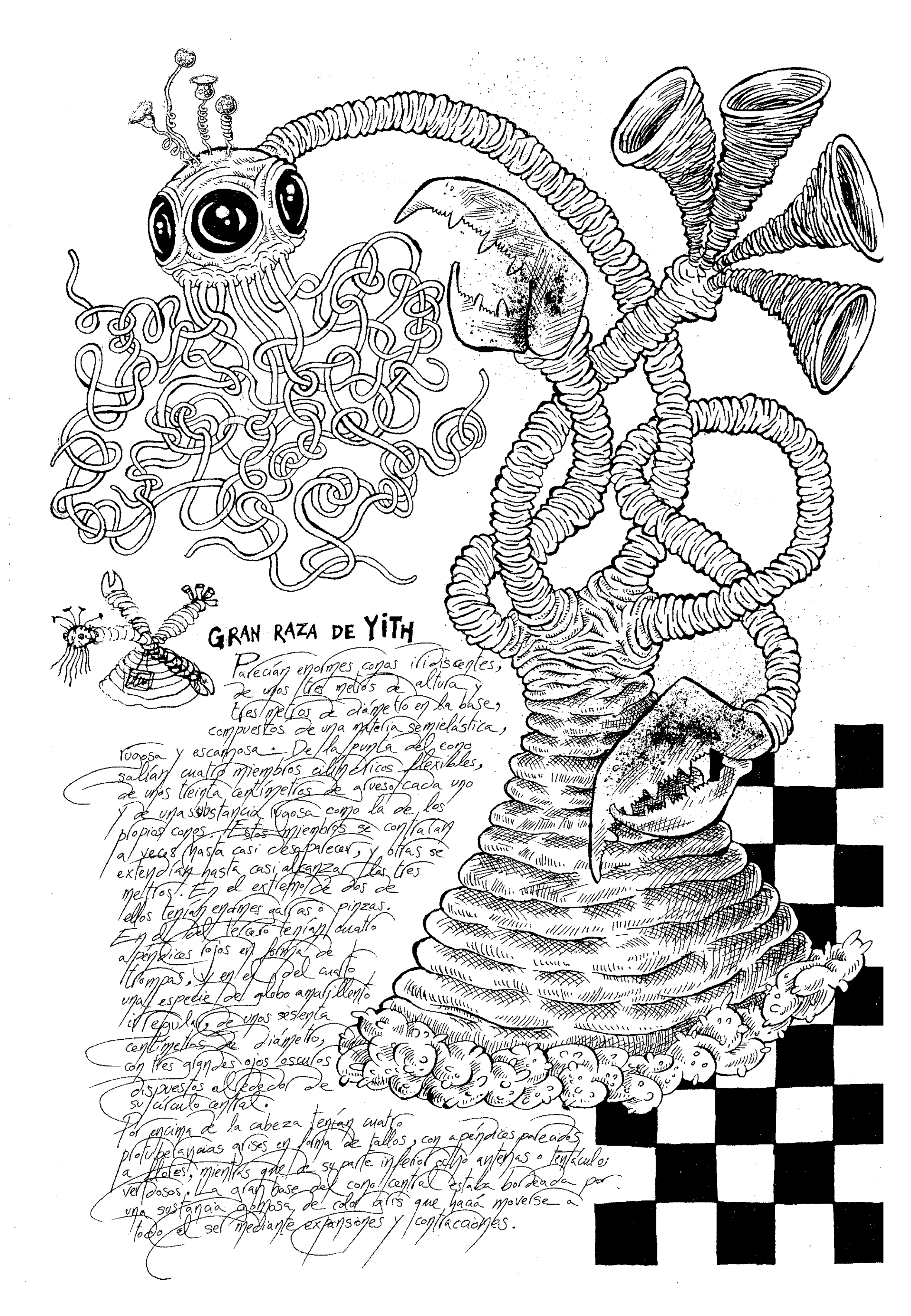

SERVIDORES DE LOS DIOSES OTROS
Percibí el hiriente sonido de una flauta... Lejos de la luz, un bulto amorfo, achaparrado, tocaba la flauta de un modo repugnante...
Mientras tanto, en la hostil oscuridad revoloteaba lo no-vivo... No se hallaba el calor, sino sólo el frío y la humedad de la muerte y la corrupción.....

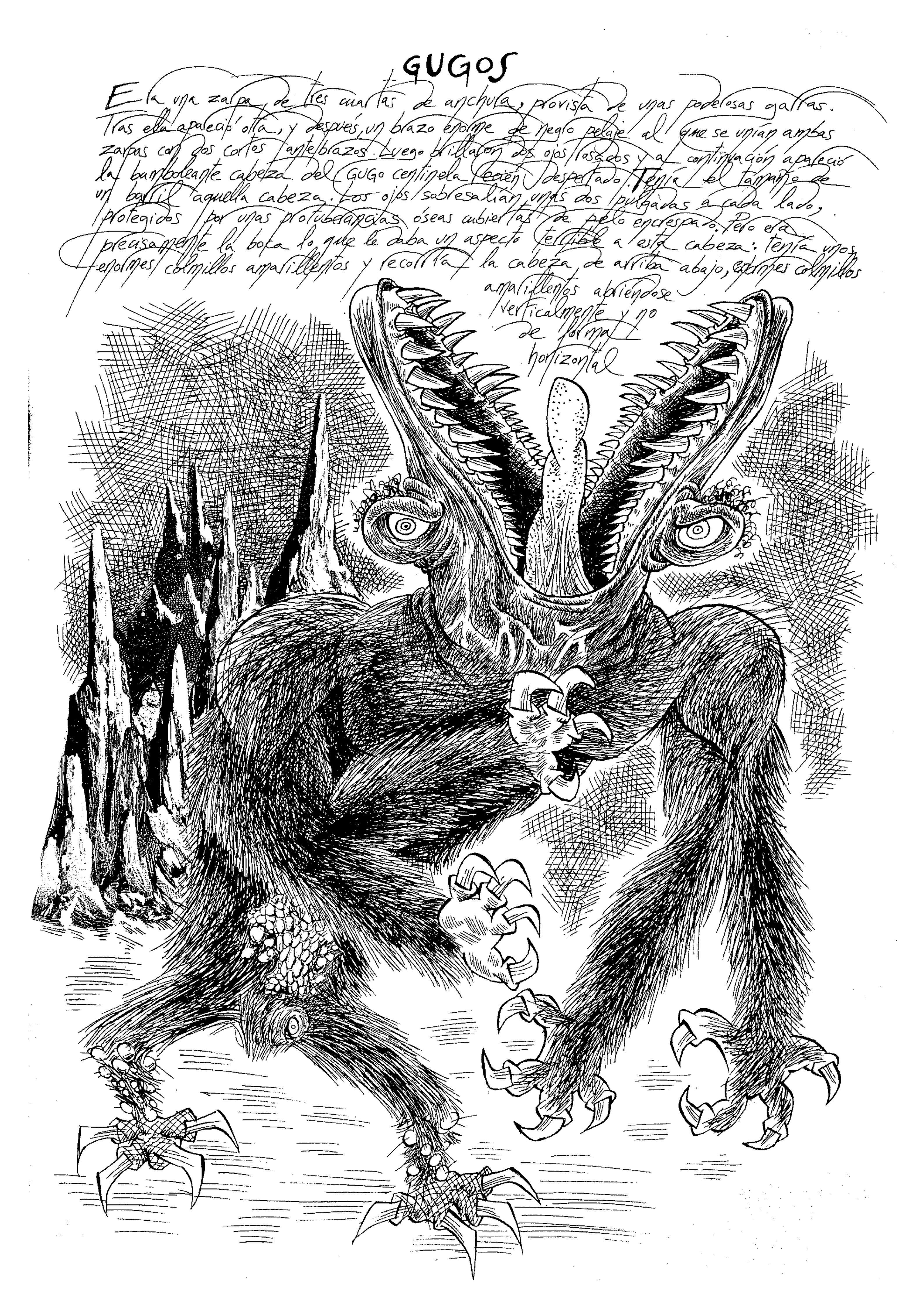

PRIMORDIALES O ANTIGUOS
Tenían el aspecto de un barril con aristas de color gris oscuro. De la parte superior salían radialmente unos bultos o protuberancias en forma de estrella de mar, unos amarillentos y flexibles rematados cada uno de ellos por un globo violáceo y rojizo similar a un ojo, y otros rojizos y algo más largos que los anteriores que terminaban en una hendidura rodeada de salientes afilados parecidos a dientes.
Poseían un cerebro de gran tamaño, así como varios sistemas respiratorios y un sistema nervio
extremadamente complejo
Su sangre, o savia, era
muy fluida y d
color verde osc
Se reproduc
mediante esporas.
Podían moverse velozm
por tierra mar y ai
Y eran extremadam
resistentes, pudien
sobrevivir en la
temperaturas m
extremas.
De la parte cen
del tronco salían
varios tentáculos,
vagamente parecidos
brazos, muy flexible
ramificados cada uno
ellos en cinco tallos,
a su vez se subdivi
en cinco pequeños zarcillos,
forma que cada tentácu
brazo poseía un total de
veinticinco terminacione
De la base inferior del barril salían cinco recios y musculosos tentáculos terminados cada uno en una aleta triangular, además de varios tubos rojizos con orificios en las puntas, a través de los cuales evacuaban los residuos digestivos.
fig. 1
fig. 2
Incapacitados para el habla, se comunicaban emitiendo silbidos en una amplia gama de tonos.
fig. 3
Unos surcos situados entre las protuberancias del cuerpo (fig. 1) sirven para guardar unas alas membranosas de color gris claro y estructura tubular (fig. 2), que desplegadas llegan a medir más de tres metros de punta a punta (fig. 3)

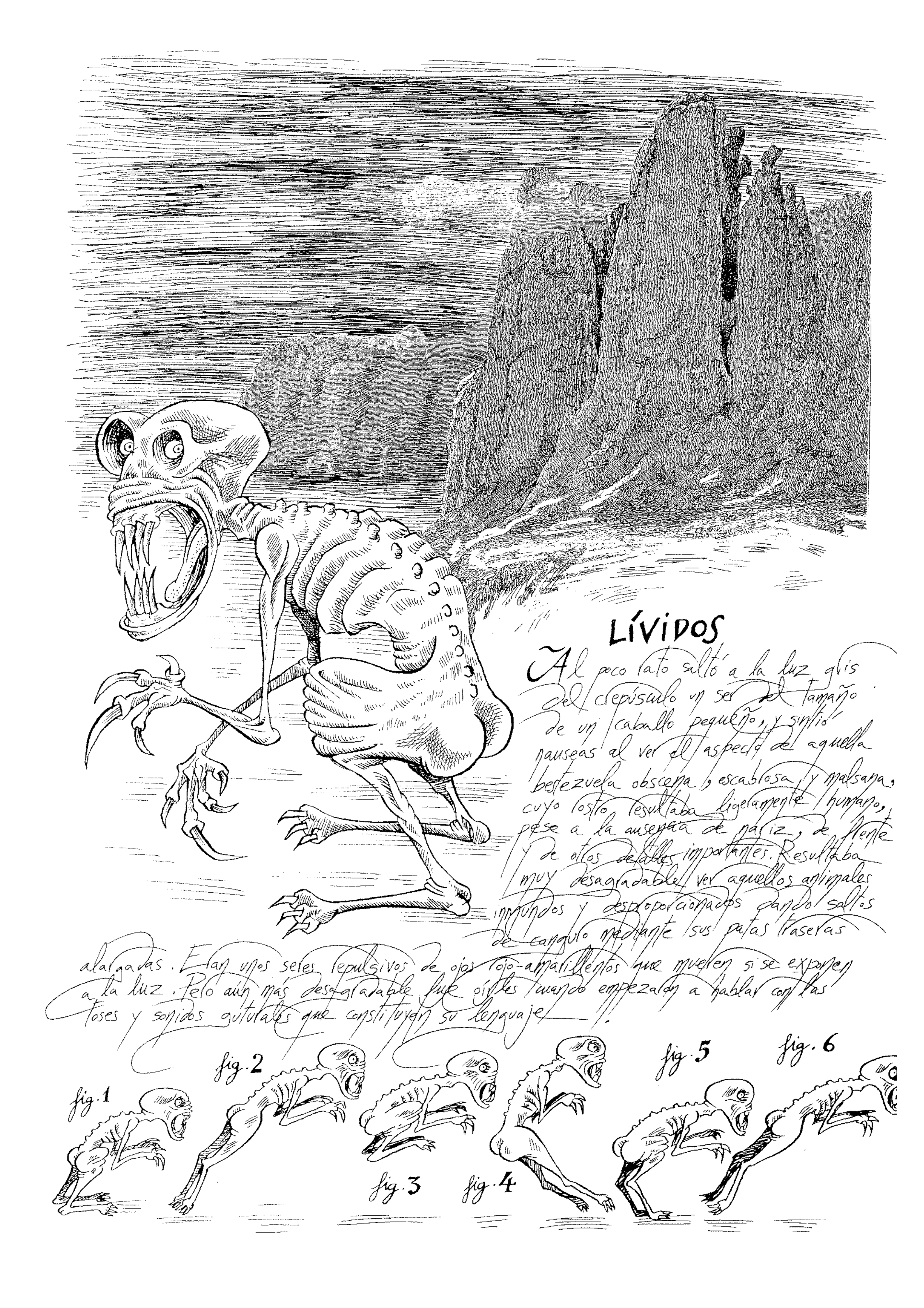

Los PRIMORDIALES fueron los primeros habitantes de la TIERRA. Era una raza alienígena con conocimientos científicos muy superiores al hombre actual y especialmente capacitada para el arte.
expediciones que colonizaron todo el planeta. Desde las altas cimas a los más profundos océanos.
perdió su habilidad de volar por el espacio. Finalmente su civilización fue aniquilada por sus antiguos esclavos, los SHOGGOTHS,
los SHOGGOTH
Era como una pesadilla. Una masa plástica de negra y fétida iridiscencia, se deslizó firmemente hacia nosotros, arrastrando su volumen de cuatro metros y medio de diámetro, cobrando velocidad y levantando ante sí una nube espiral, cada vez más espesa, del pálido vapor abisal. Era algo horroroso e indescriptible, mayor que un vagón de Metro. Era un gran conjunto negruzco de burbujas gelatinosas aglutinadas, una informe masa protoplasmica, vagamente luminiscente, y con millares de ojos temporales formándose y deshaciéndose como pústulas de luz verdosa. Llenando el túnel frente a nosotros, avanzaba a paso de carga, aplastando a los frenéticos pingüinos blancos y ciegos, y serpenteando por el reluciente suelo que él y los de su especie habían mantenido maléficamente limpio. Oíamos el arcano grito bufón: TEKELI-LI, TEKELI-LI .... Y por fin recordamos... Los demoníacos SHOGGOTH no tenían voz, sino que imitaban el acento de sus desaparecidos amos... los PRIMORDIALES


ÁNGELES DESCARNADOS
DE LA NOCHE
...Cosas negras, desgarbadas
y chocantes, con superficies
lisas y aceitosas parecidas
a las de las ballenas,
con cuernos desagradables
que se curvaban uno
hacia el otro, alas
de murciélago cuyo
batir no hacía ruido,
feas garras prensiles
y colas espinosas
que se movían sin
necesidad de forma
inquietante. Y lo peor
de todo es que nunca
hablaban o reían,
porque no tenían cara,
sino tan solo una
sugestiva oscuridad
donde debería estar
su cara. Todo lo que
hacían era agarrar, volar
y cosquillear.


SÍMBOLO PARA INVOCARLOS
VAMPÍROS DE FUEGO
Aparecieron miles de puntitos de luz...
LOS MILLARES DE LUCECITAS ERAN SERES FLAMÍGEROS VIVOS!!! Dondequiera que tocaran, prendía el fuego.

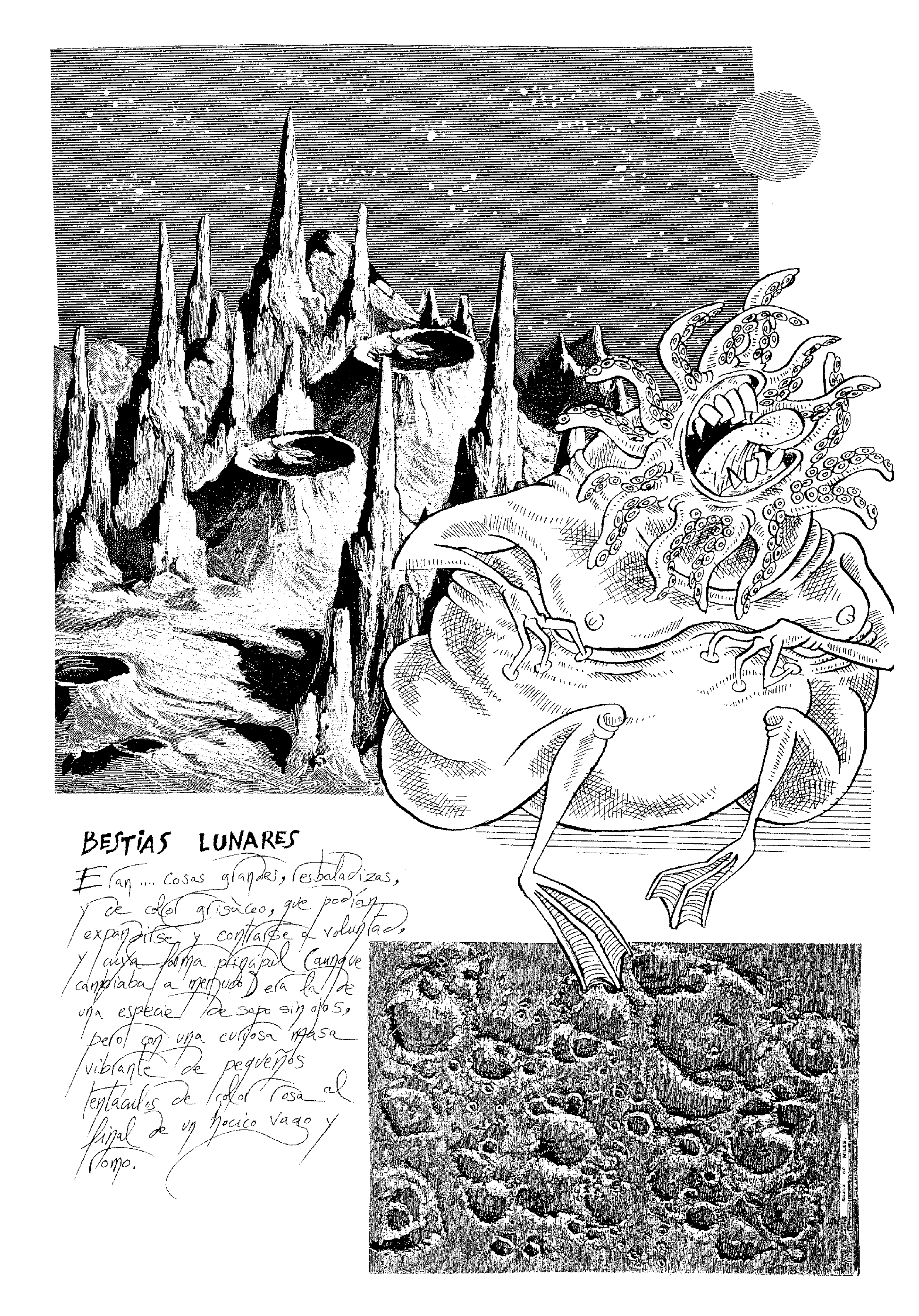

GRAN RAZA DE YITH
Parecían enormes conos iridiscentes,
de unos tres metros de altura y
tres metros de diámetro en la base,
compuestos de una materia semielástica,
rugosa y escamosa. De la punta del cono
salían cuatro miembros cilíndricos flexibles,
de unos treinta centímetros de grueso cada uno
y de una substancia rugosa como la de los
propios conos. Estos miembros se contraían
a veces hasta casi desaparecer, y otras se
extendían hasta casi alcanzar los tres
metros. En el extremo de dos de
ellos tenían enormes garras o pinzas.
En el del tercero tenían cuatro
apéndices rojos en forma de
trompas, y en el del cuarto
una especie de globo amarillento
irregular, de unos sesenta
centímetros de diámetro,
con tres grandes ojos oscuros
dispuestos alrededor de
su círculo central.
Por encima de la cabeza tenían cuatro
protuberancias grises en forma de tallos, con apéndices parecidos
a flores, mientras que de su parte inferior ocho antenas o tentáculos
verdosos. La gran base del cono central estaba bordeada por
una sustancia gomosa de color gris que hacía moverse a
todo el ser mediante expansiones y contracciones.

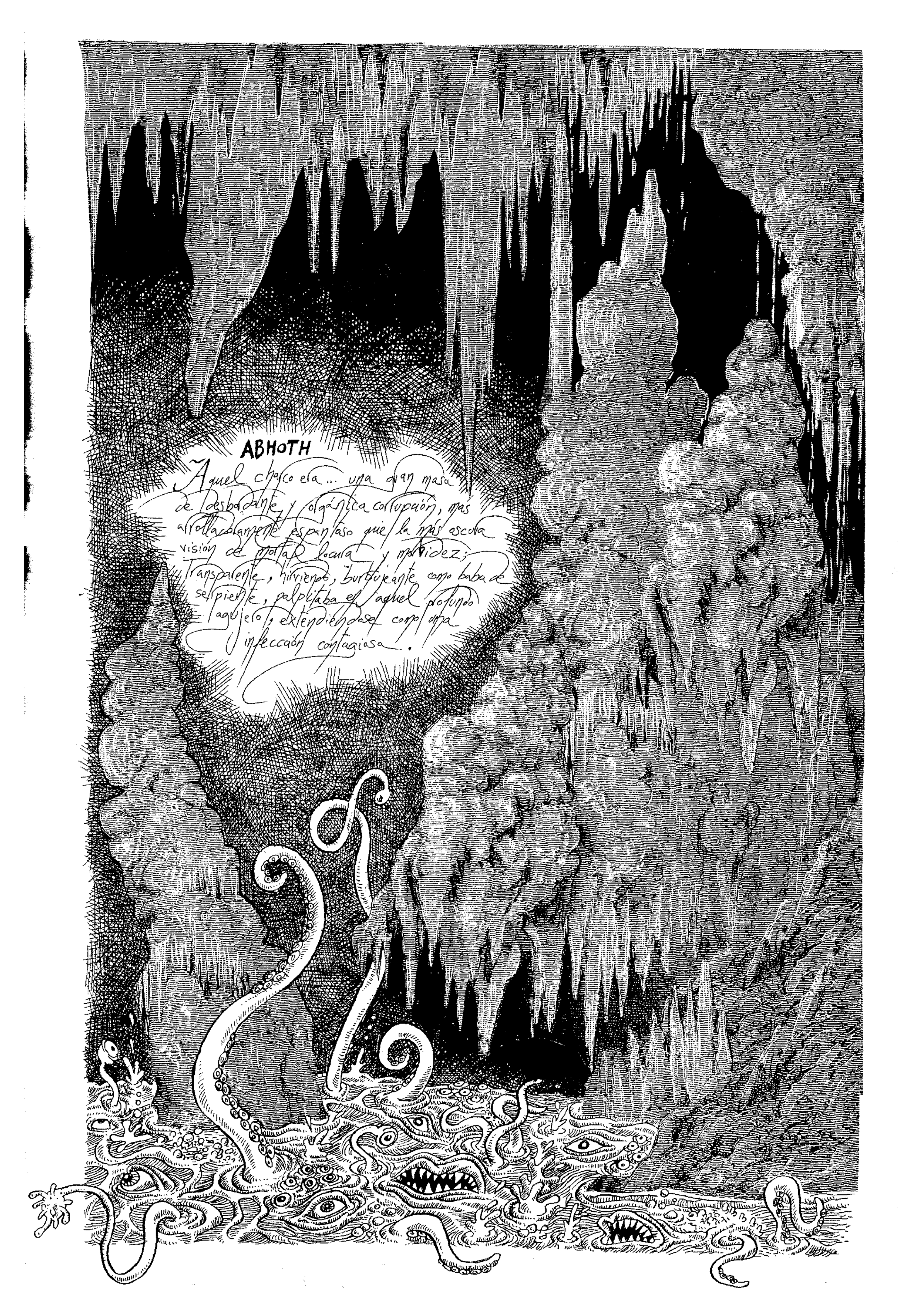

GUGOS
Era una zarpa de tres cuartas de anchura, provista de unas poderosas garras.
Tras ella apareció otra, y después, un brazo enorme de negro pelaje al que se unían ambas
zarpas con dos cortos antebrazos. Luego brillaron dos ojos rosados y a continuación apareció
la bamboleante cabeza del GUGO centinela recién despertado. Tenía el tamaño de
un barril aquella cabeza. Los ojos sobresalían unas dos pulgadas a cada lado,
protegidos por unas protuberancias óseas cubiertas de pelo encrespado. Pero era
precisamente la boca lo que le daba un aspecto terrible a esta cabeza: Tenía unos
enormes colmillos amarillentos y recorría la cabeza de arriba abajo, enormes colmillos
amarillentos abriéndose
verticalmente y no
de forma
horizontal

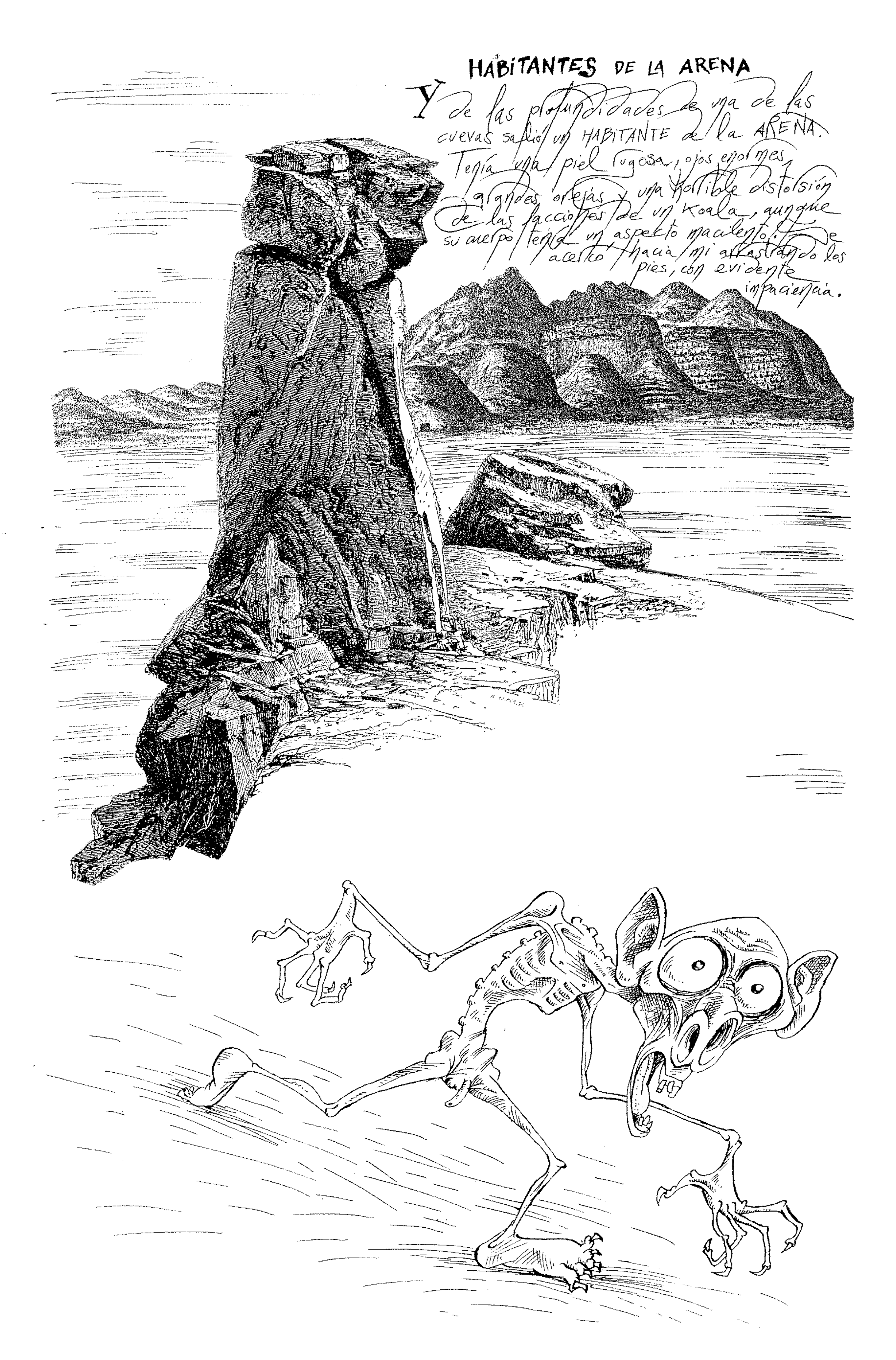

LÍVIDOS
Al poco rato saltó a la luz gris del crepúsculo un ser del tamaño de un caballo pequeño, y sintió nauseas al ver el aspecto de aquella bestezuela obscena, escabrosa y malsana, cuyo rostro resultaba ligeramente humano, pese a la ausencia de nariz, de frente y de otros detalles importantes. Resultaba muy desagradable ver aquellos animales inmundos y desproporcionados dando saltos de canguro mediante sus patas traseras alargadas. Eran unos seres repulsivos de ojos rojo-amarillentos que mueren si se exponen a la luz. Pero aún más desagradable fue oírles cuando empezaron a hablar con las toses y sonidos guturales que constituyen su lenguaje.
fig. 1
fig. 2
fig. 3
fig. 4
fig. 5
fig. 6



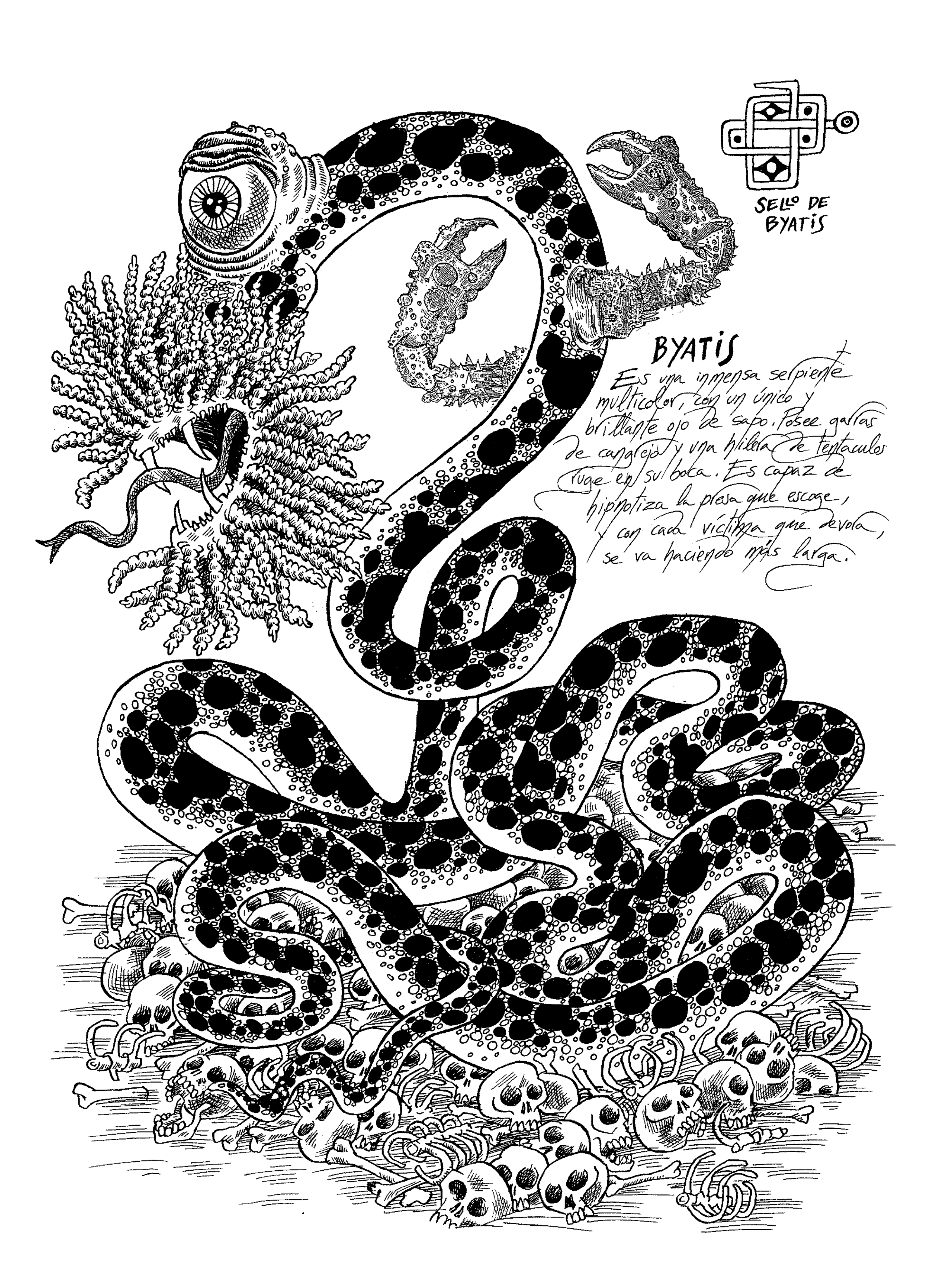
SHANTAKS
Aquellas formas aladas no eran pájaros ni murciélagos, ya que eran más grandes que un elefante y tenían cabeza de caballo. En vez de plumas tenían escamas muy resbaladizas. Eran los pájaros SHANTAKS, de tenebrosa fama.
TALISMAN PARA DOMESTICARLOS
Y PODERLOS CABALGAR

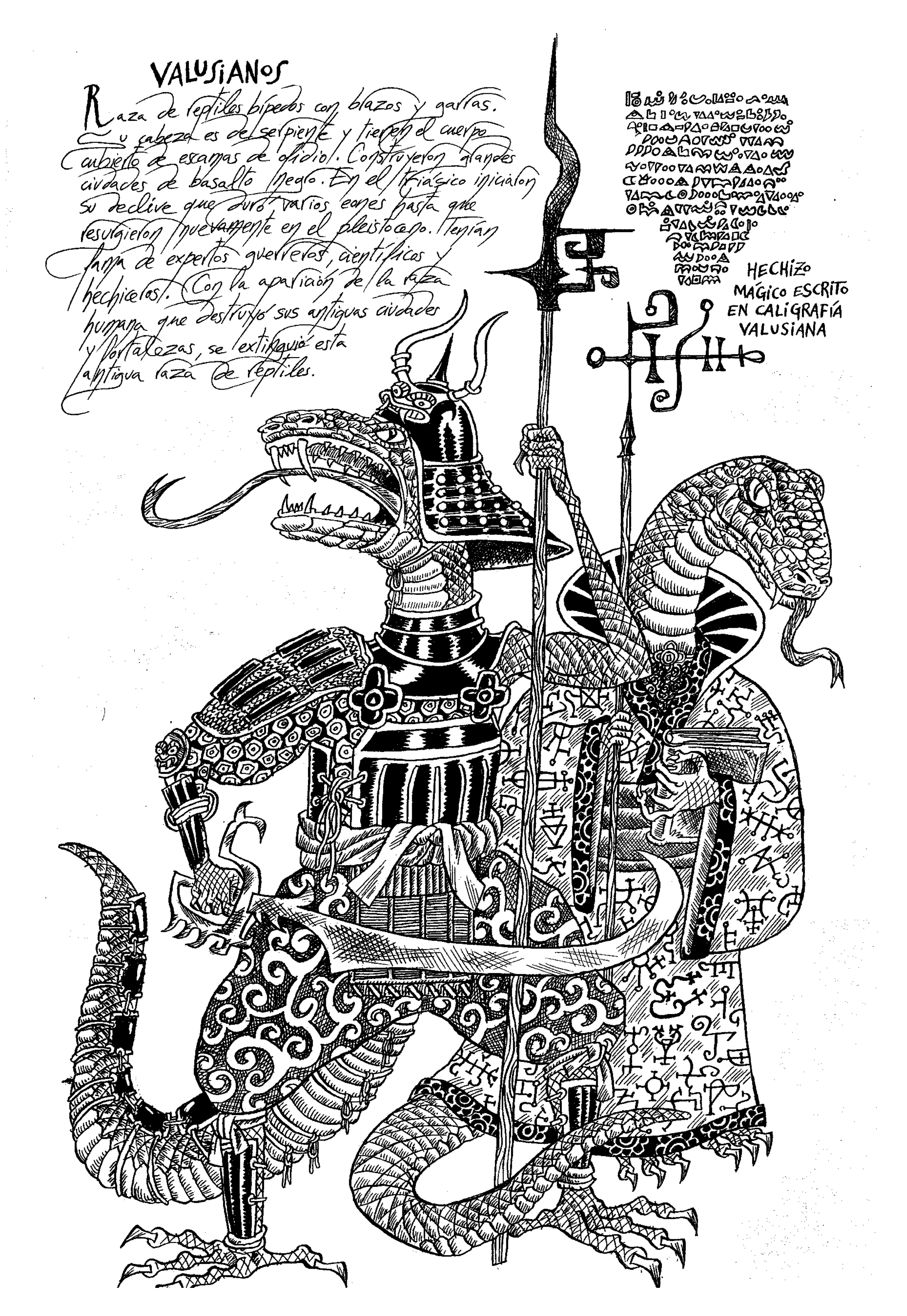

BESTIAS LUNARES
Eran... cosas grandes, resbaladizas, y de color grisáceo, que podían expandirse y contraerse a voluntad, y cuya forma principal (aunque cambiaba a menudo) era la de una especie de sapo sin ojos, pero con una curiosa masa vibrante de pequeños tentáculos de color rosa al final de un hocico vago y romo.


ABHOTH
Aquel charco era... una gran masa de desbordante y orgánica corrupción, más arrolladoramente espantoso que la más oscura visión de mortal locura y morbidez; Transparente, hirviendo, burbujeante como baba de serpiente, palpitaba en aquel profundo agujero, extendiéndose como una infección contagiosa.


HABITANTES DE LA ARENA
Y de las profundidades de una de las cuevas salió un HABITANTE de la ARENA. Tenía una piel rugosa, ojos enormes, grandes orejas y una horrible distorsión de las facciones de un koala, aunque su cuerpo tenía un aspecto macilento. Se acercó hacia mi arrastrando los pies, con evidente impaciencia.


GULES
Era una.... innombrable blasfemia con brillantes ojos rojos. Sus garras tenían los huesos muy marcados, y una cosa que jamás habría tenido un ser humano: la cabeza roída como un caramelo de palo mordisqueado por un niño. Su extraña manera de andar agachado era repugnante, y cuando te miraba, uno sentía que de un momento a otro saltaría sobre su víctima para obsequiarla con un jugoso bocado. Su idioma era una caótica mezcla de gorgoteos y gemidos. Su cuerpo iba cubierto del moho de las sepulturas.
HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT
AUGUST-20-1890
MARCH-19-1937
I AM PROVIDENCE


SELLO DE BYATIS
BYATIS
Es una inmensa serpiente
multicolor, con un único y
brillante ojo de sapo. Posee garras
de cangrejo y una hilera de tentaculos
ruge en su boca. Es capaz de
hipnotiza la presa que escoge,
y con cada víctima que devora,
se va haciendo más larga.


VALUSIANOS
Raza de reptiles bípedos con brazos y garras.
Su cabeza es de serpiente y tienen el cuerpo
cubierto de escamas de ofidio. Construyeron grandes
ciudades de basalto negro. En el triásico iniciaron
su declive que duró varios eones hasta que
resurgieron nuevamente en el pleistoceno. Tenían
fama de expertos guerreros, científicos y
hechiceros. Con la aparición de la raza
humana que destruyó sus antiguas ciudades
y fortalezas, se extinguió esta
antigua raza de reptiles.
HECHIZO
MÁGICO ESCRITO
EN CALIGRAFÍA
VALUSIANA


VOORMIS
Raza con entidad subhumana procedentes de las tierras de VOORM. Vivieron durante el
pleistoceno. Fueron esclavizados por los VALUSIANOS, los hombres serpiente. Con el declive de
sus amos consiguieron liberarse y se refugiaron en Hyperborea. Cuando los humanos
llegaron a las frías tierras de Hyperborea, los VOORMIS les enseñaron como conseguir
alimento y les instruyeron en las ciencias y en las artes mágicas.
Pero los humanos fueron aumentando en número y pronto
se olvidaron de sus benefactores. Se proclamaron señores
de Hyperborea y cazaban VOORMIS como deporte.
Pocos consiguieron escapar. Se considera que
YETI y BIGFOOT son descendientes de esta
antigua raza.


ZOOGS
Se deslizan, negros,
menudos, invisibles, para poder
contar relatos divertidos a su
regreso y entretener con ellos las largas
horas que pasan al amor del fuego,
en el corazón de su adorado
bosque. La mayoría vive en madrigueras
aunque algunos habitan en los troncos
de los grandes árboles; y a pesar de
que se alimentan principalmente de
hongos, se dice que también les atrae
la carne, tanto la física como la espiritual.
Estos seres conocen una infinidad de secretos
de la región de los sueños, y algo también
del mundo vigil, ya que el bosque linda
con las tierras de los hombres por dos lugares,
aunque sería desastroso decir
cuáles.


POBLADORES DE LENG
Aquellas formas saltaban con lentitud y torpeza, y se
retorcían en contorsiones y movimientos sumamente desagradables
de presenciar. Brincaban como si tuvieran pezuñas en lugar
de pies y parecían llevar una especie de peluca o yelmo
provisto de cuernos pequeños. No llevaban encima nada
más, aunque su cuerpo estaba completamente cubierto de
pelo. Tenían un rabo diminuto y una boca de excesiva
anchura. Los misteriosos pobladores de LENG no
eran sino los mismísimos repugnantes mercaderes
de las negras galeras
que vendían
rubíes en
DYLATH-LEEN.


LA ABOMINACIÓN DE DUNWICH
Al llegar a un montículo bastante elevado, ajustó el fumigador que contenía
los polvos que harían visible al monstruo. Desde allí intentaría rociarlo!
Primero fue una nube gris del tamaño de un edificio corriente de varios pisos....
...y luego ¡OH, DIOS DEL CIELO! Aquello no podía ser visto por ojos humanos!!!

Bibliografía de los monstruos

YOG-SOTHOTH
«El Uno en Todo»
The Dunwich Horror, H.P. Lovecraft; *Through the Gates of the silver key*, H.P. Lovecraft; *The Lurker at the Threshold*, Derleth & H.P. Lovecraft

AZATHOT
«El Sultán del Caos»
Strange Eons, Campbell; *Spaw of Azathoth*, Herber; *The Philosopher´s stone*, C. Wilson

NODENS
«Gran Señor del Abismo»
The Dream-Quest of Unknow Kadath, H.P. Lovecraft; *The Strange High House in the Mist*, H.P. Lovecraft; *The House of the Worm*, Myers.

SHUB-NIGGURATH
«La cabra negra de los bosques»
The Whisperer in Darkness, H.P. Lovecraft; *Out of the Aeons*, Heald & H.P. Lovecraft; *The Lurker at the Threshold*, Derleth & H.P. Lovecraft; *Visions from Yaddith*, Carter

NYARLATHOTEP
«El Caos Reptante»
Nyarlatholep (poema) H.P. Lovecraft; *Fungi from Yuggoth*, H.P. Lovecraft; *The rats in the Walls*, H.P. Lovecraft; *The Lurker at the Threshold*, Derleth & H.P. Lovecraft

CTHULHU
The Call of Cthulhu, H.P. Lovecraft; *The Mound*, Heald & H.P. Lovecraft; *Castle Dark*, Herber; *At the Mountains of Madness*, H.P. Lovecraft

Y´GOLONAC
Cold Print, Campbell; *Love´s Lonely Children*, Watts

CTHUGHA
The Dweller in Darkness, Derleth; *This Fire Shall Kill*, Bishop; *Elysia*, Lumley

HASTUR
«El innombrable»
The Whisperer in Darkness, H.P. Lovecraft; *The Mound*, Heald & H.P. Lovecraft; *The Shadow Out of Time*, H.P. Lovecraft; *The return of Hastur*, Derleth; *The Gods*, Carter

ITHAQUA (el Wendigo)
« El que camina en el viento»
The Wendigo, Blackwood; *The Gods*, Carter; *Ithaqua*, Derleth; *The Thing That Walked on the Wind*, Derleth; *Born of the Winds*, Lumley

ZHAR
«La Obscenidad Gemela»
The Sandwin Compact, Derleth; *The Lair of the Star-Spawn*, Derleth & Schorer

ATLACH-NACH
The Andaman Islands, Herber; *Web of Memory*, Szymanski; *The Philosopher´s Stone*, Wilson

ZOTH-OMMOG
Out of the Ages, Carter; *Zoth-Ommog*, Carter; *The Tansition oh Titus Crow*, Lumley

CYAEGHA
Darkness, My Name is, Bertin

GHATANOTHOA
Out of the Aeons, Heald & H.P. Lovecraft; *The Thing in the Pit*, Carter; *The Return of the Lloigor*, Wilson

SHUDDE M´ELL
«El que Socara en las Profundidades»
The Burrowers Beneath, Lumley; *Cement Surroundings*, Lumley; *The Tansition of Titus Crow*, Lumley

CTHONIANS
The Burrowers Beneath, Lumley; *The Statue of the Sorcerer*, Edwards & Eliot

SEMILLA INFORME DE TSATHOGGUA
(FORMLESS SPAWN)
The mound, Bishop & H.P. Lovecraft

TSATHOGGUA
The mound, Bishop & H.P. Lovecraft; *Observations on the Carter Glossary*, Cockcroft; *The Door to Saturn*, Smith; *The seven Geases*, Smith

CHAUGNAR-FAUGN
The Curse of Chaugnar-Faugn, Barton; *The Horror from the Hills*, Long

Los abominables TCHO-TCHO
The Andaman Islands, Herber; *Lair of the Star-Spawn*, Derleth & Schorer; *The Curse of Chaugnar-Faugn*, Barton

NYOGTHA
«Aquel que No Debería Existir»
Zoth-Ommog, Carter; *The Stairs in the Crypt*, Carter & Smith; *Castle Park*, Herber

LLOIGOR
The Return of Lloigor, Wilson

DAGÓN y madre HYDRA
Dagon, H.P. Lovecraft; *The Shadow Over Innsmouth*, H.P. Lovecraft; *The Return of the Deep Ones*, Lumley

PROFUNDOS
(DEEP ONES)
The Shadow Over Innsmouth, H.P. Lovecraft; *The Burrowers Beneath*, Lumley; *The Return of the Deep Ones*, Lumley

DHOLES
The White People, Machen; *Through the Gate of the Silver Key*, H.P. Lovecraft & Price; *Sands of Time*, Herber, *Dreams in the House of Weir*, Carter

PÓLIPOS VOLÁTILES
(FLYING POLIP)
The Shadow Out of Time, H.P. Lovecraft

LOS PERROS DE TÍNDALOS
(HOUNDS OF TINDALOS)
The Hounds of Tindalos, Long; *The Transition of Titus Crow*, Lumley

GNOPH-KEH
Polaris, H.P. Lovecraft; *The Horror in the Museum*, Heald & H.P. Lovecraft; *The Lurker at the Threshold*, Derleth & H.P. Lovecraft

DIOSES OTROS
(OTHER GODS)
The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft; *The Other Gods* (poema), H.P. Lovecraft

ERRÁTICOS INTERDIMENSIONALES
(DIMENSIONAL SHAMBLER)
The Horror in the Museum, H.P. Lovecraft & Hazel

LARVAS ESTELARES THE CTHULHU
(STAR-SPAWN OF CTHULHU)
At the Mountains of Madness, H.P. Lovecraft; *The Transition of Titus Crow*, Lumley

BYAKHEE
The Trail of Cthulhu, Derleth

CAZADORES DEL HORROR
(HUNTING HORROR)
The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft

MI-GO «LOS HONGOS DE YUGGOTH»
(FUNGI FROM YUGGOTH)
The Whisperer in Darkness, H.P. Lovecraft; *At the Mountains of Madness*, H.P. Lovecraft; *The Dweller in the Crypt*, Carter

VAMPIROS ESTELARES
(STAR VAMPIRS)
The Star Vampirs, Bloch

SERVIDORES DE LOS DIOSES OTROS
The Shadow Over Innsmouth, H.P. Lovecraft

PRIMORDIALES O ANTIGUOS
(OLD ONES, ELDER THINGS)
At the Mountains of Madness, H.P. Lovecraft

SHOGGOTH
At the Mountains of Madness, H.P. Lovecraft; *The Shadow Over Innsmouth*, H.P. Lovecraft; *The Transition of Titus Crow*, Lumley

LA ABOMINACIÓN DE DUNWICH
(THE DUNWICH HORROR)
The Dunwich Horror, H.P. Lovecraft; *Return to Dunwich*, Herber

ÁNGELES DESCARNADOS DE LA NOCHE
(NIGHTGAUNT)
The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft; *Dreams and Fancies* (poema) H.P. Lovecraft; *The Horror at Oakdeene*, Derleth

GRAN RAZA DE YITH
(GREAT RACE OF YITH)
The Shadow Out of Time, H.P. Lovecraft; *The Dreamer*, Herber

GUGOS
(GUG)
The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft

LÍVIDOS
(GHAST)
The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft

SHANTAKS
The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft; *The Fishers from Outside*, Carter; *The Seal of R´lyeh*, Derleth

BESTIAS LUNARES
(MOON-BEAST)
The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft

ABHOTH
«La fuente de Inmundicias»
Return to Dunwich, Herber; *The Seven Geases*, Smith; *The Mind Parasites*, Wilson

HABITANTES DE LA ARENA
(SAND-DWELLER)
The Gable Window, Derleth & H.P. Lovecraft

GULES
(GHOULS)
The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft; *Pickman´s Model*, H.P. Lovecraft

BYATIS
The Shambler from the Stars, Bloch; *The Room in the Castle*, Campbell; *Zoth-Ommog*, Carter

VALUSIANOS
(THE SERPENT PEAPLE)
The Shadow Kingdom, Howard; *Zoth-Ommog*, Carter; *The seven Geases*, Smith

VOORMIS
The Trail of Tsathoggua, Herber; *The seven Geases*, Smith

ZOOGS
The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft; *Hero of Dreams*, Lumley

POBLADORES DE LENG
(INHABITANS OF LENG)
The Dream-Quest of Unknown Kadath, H.P. Lovecraft